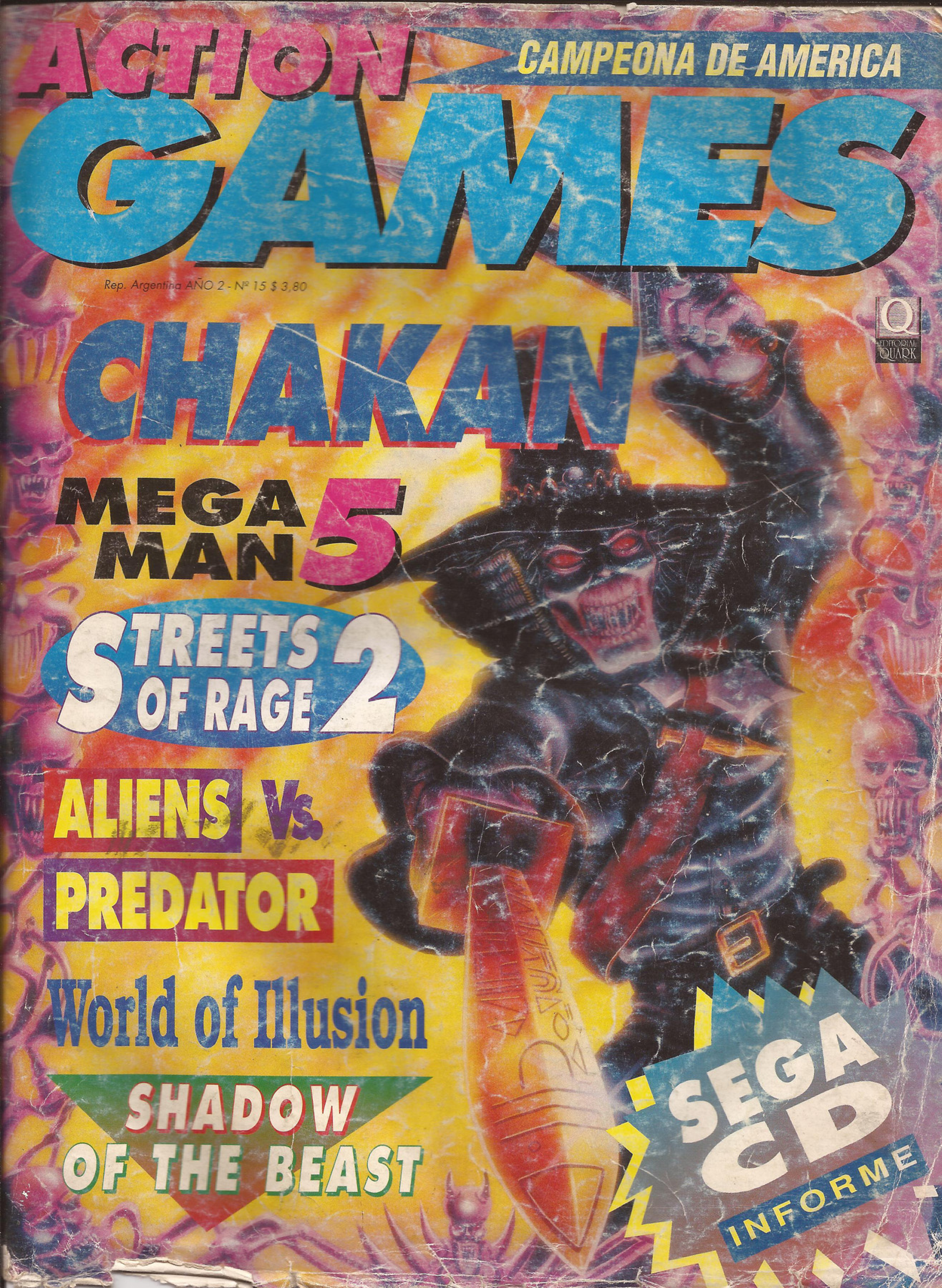

ACTION GAMES
CAMPEONA DE AMERICA
Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 15 $ 3,80
EDITORIAL QUARK
CHAKAN
MEGA MAN 5
STREETS OF RAGE 2
ALIENS Vs. PREDATOR
World of Illusion
SHADOW OF THE BEAST
SEGA CD INFORME

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.



GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 15 - AGOSTO 1993

ACTION GAMES: Campeona de América. Los hinchas argentinos, brasileños, uruguayos, chilenos y paraguayos celebran con alegría las jugadas del equipo ganador. Las fronteras políticas de sudamérica se desarman al paso del videogame. Los gamemaníacos se ponen una sola camiseta: la de ACTION GAMES. La fiesta sigue. La alegría también. La tribuna se estremece cuando mes a mes sale el equipo a la cancha. Y estalla en gritos cuando pasás una etapa o te convertís en ganador. Vos sos el goleador del equipo campeón.

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

PC

ARCADES


AHORA! EL FUTURO DE LOS CARTUCHOS
Star Fox será un suceso instantáneo. Nuestros nuevos y exclusivos chips Super FX, generan una experiencia de juego superior a cualquier otra. La EXPERIENCIA EN 3-D es intensa. La pista de sonido stereo proporciona VOCES REALES y SONIDOS REALES. Sin mencionar la musicalización espectacular. La velocidad es inmejorable. Pero lo que realmente
ST
FO
ORDER:
STAR FOX
SUPER NINTENDO
FX
SHIELD
SHIELD
SLIPPY
BIT
ARGENTINA
DISTRIBUIDOR OFICIAL DE NINTENDO PARA ARGENTINA
Av. Independencia 3485(1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

DE VIDEOGAMES EN ACCION ESTA AQUI!

separa a Star Fox del resto es la **VERSATILIDAD DE LOS CONTROLES DEL JUEGO.** *La acción se desarrolla con el Star Fox teniendo que pasar numerosos obstáculos a través del espacio, entre asteroides, meteoros, calles de ciudades futuristas y espacios muy reducidos . Star Fox es el rey de los videogames. El es el primero. Vos también podés serlo, si lo tenés.*





Este Logotipo acompañó a la empresa
que lidera, con amplia y exitosa trayectoria,
el mercado de videojuegos en Argentina.

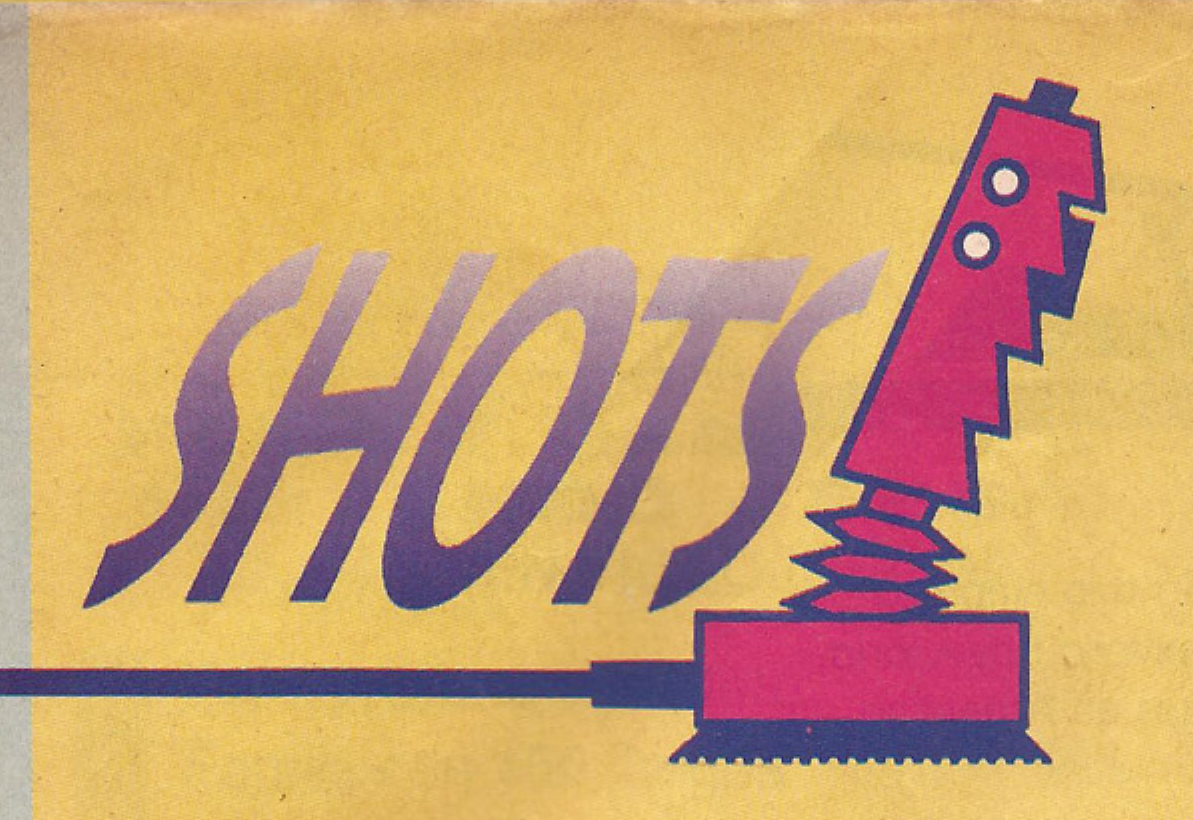


Con este nuevo logo,
BIT ARGENTINA
inaugura un nuevo estilo
en la comercialización
de videojuegos:
BITGAME CLUB



Locales de videojuegos, especialmente equipados y atendidos, para cumplir con
los gustos y exigencias de todos los gamemaníacos.
Te esperamos en estas direcciones:

Florida 728 Tel: 393-5176
Aráoz 401 (esq. Vera) Tel: 582-2427
Nogoyá 3103 (esq. Helguera) Tel: 582-2427
Cabello 3669 Tel.: 802-0257



LOS PIRATAS QUE SE CUIDEN

Nintendo decide jugar pesado contra la piratería de sus cartuchos. Mientras tanto, Super Mario y Street Fighter van a parar al cine.

NINTENDO LANZA UNA FURIOSA CAMPAÑA CONTRA LA PIRATERIA

Todos esperábamos para comienzos de este año la presentación de Street Fighter 2 - Champion Edition. Y no sentimos ni el olor del juego. Pero no piensen que esto ocurre por culpa de un atraso de producción o cosa parecida. Lo que pasa es que Nintendo se niega a lanzar su nuevo juego mientras no tenga una buena arma para combatir la piratería.

Desde que surgió el Super Magicom, las ventas de la empresa empezaron a caer. Super Magicom es un ingenioso aparato capaz de copiar el programa de un cartucho en un simple diskete de computadora. ¡Así nomás! Nadie tiene que comprar más cartuchos para tener los juegos. Basta copiarlos de los de un amigo y listo.

Lo que hace este aparatito es piratería de la peor. En todo buen país civilizado, copiar juegos es ilegal, y merece juicio y cana. Pero de todos modos, basta darse un paseíto por Nagoya, ciudad cercana a Tokio, para comprar un Super Magicom en cualquier negocio por 50 dólares. ¡El precio de un simple cartucho!

Para combatir esta piratería caradura, Nintendo sólo vio un camino. A partir de fines de marzo, comienza a presentar cartuchos con nuevos procesadores que sólo las consolas Nintendo tendrán capacidad de leer. Y para terminar con toda esa piratería, también van a colocar virus en los cartuchos. El virus es como un programita saboteador dentro del cartucho, capaz de destruir al Super Magicom que intente copiar el juego.

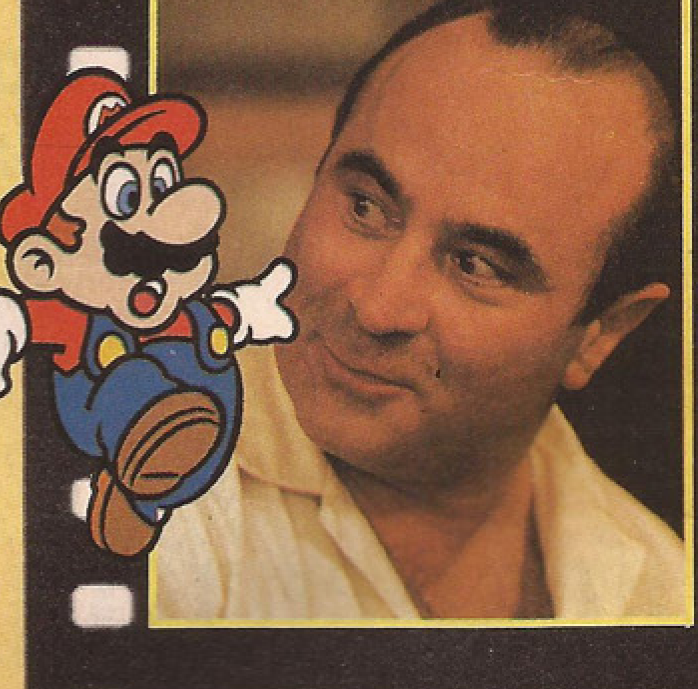
Se cree que la empresa fabricante del aparato pirateador está en algún lugar de Corea. Pero nadie sabe dónde, ya que la empresa ni tiene registro. Además de Nintendo, Sega y Nec también están queriendo encontrar a los responsables del aparato y ponerlos tras las rejas, ya que el Super Magicom es un atropello a los derechos de autor de todos los que fabrican videogames.



Drive de un Super magicom, de donde salen copias por dos mangos. Nintendo promete dar fin a este curro.



SUPER MARIO EN EL CINE



La popularidad de los videogames sensibilizó a los grandes estudios de Hollywood. El primer héroe que invadirá la pantalla será Mario, el personaje símbolo de Nintendo. Las primeras imágenes de Super Mario Brothers fueron exhibidas durante la CES en Las Vegas.

El filme será una aventura policial y el plomero italiano será interpretado por el actor Bob Hoskins (el que protagonizó Roger Rabbit) y deberá estrenarse el 28 de mayo en los Estados Unidos. Se invirtieron más de 40 millones de dólares en Super Mario Brothers. Vamos a esperar que llegue a nuestro país.¡Que será pronto!

GAME BOY TENDRA PANTALLA EN COLORES

Hace mucho que dijimos que el Game Boy podría tener pantalla de colores. Y Nintendo lo desmintió varias veces. Pero ahora el propio fabricante está confirmando que va finalmente a lanzar un nuevo Game Boy con todos los colores del arco iris y precio compatible con el actual.

El anuncio vino a satisfacer los constantes reclamos que estaban haciendo los dueños de Game Boy a Nintendo. Según ellos, el ritmo de presentación de juego para el portátil cayó mucho. Las mismas críticas se hacen en relación al Nintendito 8 bits. El público acusa a Nintendo de preocuparse solamente por el videogame de 16 bits, dejando abandonados a los 8 bits.

Los dueños de Game Gear en el Japón también andan chillando contra Sega. Reclaman que ha pasado casi un mes sin una sola presentación para el portátil. Sega prometió mejorar la situación.

La poca atención que Sega y Nintendo están brindando a sus portátiles puede ser provocada por Nec, que lidera las ventas de estos portátiles en el Japón. El portátil de Nec se llama Turbo GT, tiene un procesador casi tan poderoso como el de PC Engine y usa el sistema de colores RGB, que deja las imágenes en la pantallita mucho más nítidas y bonitas. El Turbo GT es el videogame portátil más vendido en el Japón, a pesar de que su precio es casi tan alto como el del Neo-Geo.

CAPCOM CREA TEATRO CON STREET FIGHTER 2

En el Japón es muy común que se hagan exposiciones de productos electrónicos, videogames, etc. Y Capcom, una asidua frecuentadora de estas exposiciones, ofrece ahora una nueva atracción a los visitantes: el teatro de Street Fighter 2.

En las presentaciones, actores disfrazados de los personajes del juego representan luchas y diálogos. Los creadores del juego también aparecen y responden a las preguntas de la platea. Mientras el público se engancha así con la obra, investigadores de Capcom aprovechan para saber qué piensan los espectadores del juego, de los personajes, qué se podría hacer para mejorarlo, etc.

La primera presentación de los actores atrajo a un público de 5.000 personas al stand de Capcom. La gran mayoría compró algún recuerdito de Street Fighter 2: camisetas, camperas, muñecos, revistas, llavero, CD con las músicas del juego, sombreritos, botones, etc.

Pero el público Streetfighter-maníaco no se contenta con poco: se está terminando de producir una película con todos los personajes del juego. O sea: con un poco de suerte lo veremos dentro de poco. Los que ya vieron algunas imágenes aseguran que el filme está muy bueno. Pero no deja de tener gracia imaginar a Blanka y compañía en la pantalla grande. ¡Aguante, videogames!



Chun-Li es lo máximo y Dhalsin está bastante bueno. Pero este Blanka da lástima...¡Puaj!

SEGA Y LA ESCALADA EN LA GUERRA DE LOS CD ROM

Esta lucha entre los fabricantes de videogame en el Japón no tiene treguas. Además de las batallas en el mercado de las consolas, está creciendo una sensacional carrera para ver quién tiene el mejor CD ROM. Con el siguiente detalle: algunos de estos aparatos ni siquiera han sido presentados todavía. Imaginate cuando aparezcan.

Como ya habrán leído en nuestros anteriores comentarios, Sega va a lanzar una nueva versión del Mega CD. El objetivo es tener un aparato de procesamiento más rápido y con mejores juegos, ya que los japoneses están protestando por el actual.

Cuando supo esto, Nintendo pidió a sus proveedores de circuitos integrados que estudiaran una forma de mejorar la performance de su futuro CD ROM. Y ahí va el rumor más venenoso de la edición: este CD ROM de Nintendo es de 16 bits y ya está casi listo. No lo están presentando porque la empresa quiere saber primero lo que están haciendo los competidores.

Era pura jugada de marketing ese rumor de Nintendo de que su CD ROM tendría 32 bits. Rumor que, desgraciadamente, corrió de boca en boca en la feria de Las Vegas (ver ACTION GAMES N° 11). En esa época, Nintendo todavía tenía esperanzas de asociarse a SNK, que lanzará en breve un CD ROM de 32 bits para Neo-Geo. Pero la asociación no se produjo y la historia se convirtió en historia antigua.

Y hablando de eso, mirá cómo va a ser el nuevo accesorio de Neo-Geo: tendrá 32 canales de audio y capacidad para rodar discos de hasta 6 Gigabytes. Muchachada, eso equivale a la memoria de miles de cartuchos juntos. ¡Una memoria que no se acaba más! Muy prontito van a tener más noticias sobre el CD ROM de Neo-Geo. ¡Nos vemos!





FAMILY GAME



SUPER NINTENDO



SEGA GENESIS



SUPER MARIO KART



MARIO PAINT

TD C...

DISTRIBUIDOS POR
NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
Guardia Vieja 4438, Capital, Tel: 89-8153 862-1192
VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE



TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... STAR FOX
3º .... SUPER MARIO KART
4º .... SUPER MARIO WORLD
5º .... CORRECAMINOS
6º .... TORTUGAS NINJA 4
7º .... SUPER STAR WARS
8º .... BATMAN RETURNS
9º .... FATAL FURY
10º .... MORTAL KOMBAT

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... STREETS OF RAGE 2
3º .... FATAL FURY
4º .... QUACK SHOT
5º .... TERMINATOR 2
6º .... MONACO G.P.2
7º .... SONIC
8º .... GOLDEN AXE
9º .... WORLD OF ILLUSION
10º .... X-MEN

WINNER DE MAYO

Alejandro D'Estéfano, de *Saenz Peña (B.A.)*

Concursá por 3 juegos de *Super Nes* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE MAYO

Ramiro Bolaño, *de Capital*

Concursá por 3 juegos de *Mega Drive* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 13 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	TINY TOON
3º	TORTUGAS NINJA 2
4º	OPERACION C
5º	MORTAL KOMBAT
6º	BATTLETOADS
7º	TERMINATOR
8º	BART VS. THE JUGGERNAUTS
9º	MEGAMAN 3
10º	TETRIS

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	SHINOBI
3º	CASTLE OF ILLUSION
4º	ALIEN 3
5º	SONIC
6º	SPIDERMAN
7º	OUT RUN
8º	GOLDEN AXE
9º	BATMAN RETURNS
10º	SUPER MONACO G.P.

WINNER DE MAYO
Gastón Brea, de Quilmes

WINNER DE ABRIL
Mariano Semikian, de Capital

Concursá por 3 juegos de *Game Boy* obsequio de Bit Argentina

Concursá por 3 juegos de *Game Gear* obsequio de Gameland

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

STE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU UEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... BATTLETOADS
3º .... LOS PICAPIEDRAS
4º .... STREET FIGHTER 2
5º .... GOAL 2
6º .... STAR WARS
7º .... TINY TOON
8º .... CONTRA FORCE
9º .... THE SIMPSONS 2
10º .... TORTUGAS NINJA 3

MASTER

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... TERMINATOR
4º .... ASTERIX
5º .... TOM & JERRY
6º .... BATMAN
7º .... GOLDEN AXE
8º .... SHADOW DANCER
9º .... CASTLE OF ILLUSION
10º .... TAZMANIA

WINNER DE MAYO

Fernando A. Levi, de San Nicolás

WINNER DE MAYO

María C. Vaquer, de Haedo

Concursá por una consola *Nintendo* obsequio de Bit Argentina

Concursá por una consola *Master System* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 13 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER 3
2º .... STREET FIGHTER 2
3º .... SUPER MARIO 3
4º .... LOS PICAPIEDRAS
5º .... GOAL 2
6º .... PRINCE OF PERSIA
7º .... TINY TOON
8º .... STREET FIGHTER 4
9º .... BATTLETOADS
10º .... BATMAN 2

PC

1º .... MONKEY ISLAND 2
2º .... INDIANA JONES 4
3º .... INDIANA JONES 3
4º .... PRINCE OF PERSIA
5º .... WING COMMANDER 2
6º .... DARKSEED
7º .... FALCON 3.0
8º .... PRINCE OF PERSIA 2
9º .... OUT OF THIS WORLD
10º .... WOLFENSTEIN 3D

WINNER DE MAYO

Gustavo M. Páez, de Caleta Olivia

Concursá por una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE MAYO

Daniel Dany, de Martínez

Concursá por 2 joysticks para PC obsequio de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increibles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.



SUPER BITGAME

La más sólida y sofisticada máquina de video juegos. Con conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios. Más dos joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive SALIDA PARA AURICULARES.

BIT ARGENTINA: Av. Independencia 3485/7 (122

AVENTURA

VIDEO RACER

Una aventura sobre ruedas. Video Racer, la máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar la pole position de los video juegos.

Características técnicas:

• 2 joysticks con SELECT, START Y TURBO de alta performance • Sistema Pal-N Original • 220 Volts • Indicadores luminosos de encendido • Doble sistema de conexión para accesorios • Salidas para antena de TV, y audio y video directos.



Capital Federal - Tel.: 97-0428, 93-3080

TETRIS 2 + BOMBLISS / BPS
Estrategia | 4 Mega | 1 ó 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

TETRIS 2 + BOMBLISS

Tetris es un fenómeno. Desde su presentación para PC en 1987, el game de estrategia más famoso del mundo ya salió para jugarlo en varios sistemas. Simple en el funcionamiento, pero con desafío constante y creciente, Tetris llegó también a apasionar a los jugadores de PC con la segunda versión que salió en marzo de 1991. ¡Ya es un clásico!

En su estreno para Super NES, Tetris 2 viene con una sorpresa: Bombliss. Es un simpático game de estrategia "inspirado" en el primo famoso. La inclusión de Bombliss hace del cartucho una opción muy interesante para los que gustan de los games inteligentes, sin tener que andar a los porrazos y con mucho razonamiento.

Tetris 2: las líneas móviles

Todo el mundo conoce el Tetris original. La segunda versión es prácticamente idéntica, excepto por un detalle medio canalla. Si vos te quedás algún tiempo sin eliminar líneas, el game trata de empeorar la situación: aumenta el número de piezas en la pantalla, volviéndose casi imposible lo que ya parecía muy difícil. Por lo tanto, la mejor jugada es no quedarse paveando a la hora de eliminar líneas.



Esta pantalla es conocida por todos. Pequeños cuadrados caen de un cielo imaginario y tenés que encajarlos para formar líneas completas con el objetivo de eliminarlos. Simple, ¿no?

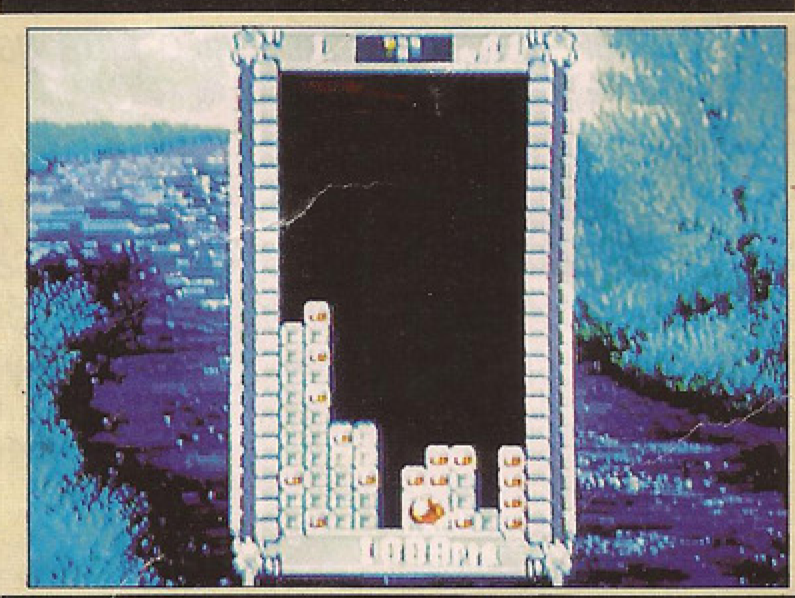
Bombliss: dos games en uno

Bombliss funciona casi del mismo modo que Tetris. Pero no tiene la palabra "bomba" en su nombre por nada: las piezas que forman las líneas son de dos tipos, normales o con bombas. La maña es la siguiente: una línea sólo es eliminada al explotar. O sea: cuando hay por lo menos una bomba en ella. Nada de completar una línea sin ningún punto rojo, ¿eh?

Si te gusta Tetris, te van a sorprender las piezas de Bombliss. Rectángulos de cinco cuadraditos, cuadrados dobles con una bomba, y otras locuras. ¡Divertite!

Contest

Es el modo de Bombliss que más se acerca al Tetris. Tu objetivo es limpiar toda la pantalla. El modo "contest" está dividido en fases, que ya comienzan con varios cuadraditos y algunas bombas en la pantalla. Concentrate en las bombas, porque cuanto mayor es la bomba, mayor es el estrago. Y, hermano, más cuadraditos vos mandás al espacio. Literalmente ¡explota la pantalla!



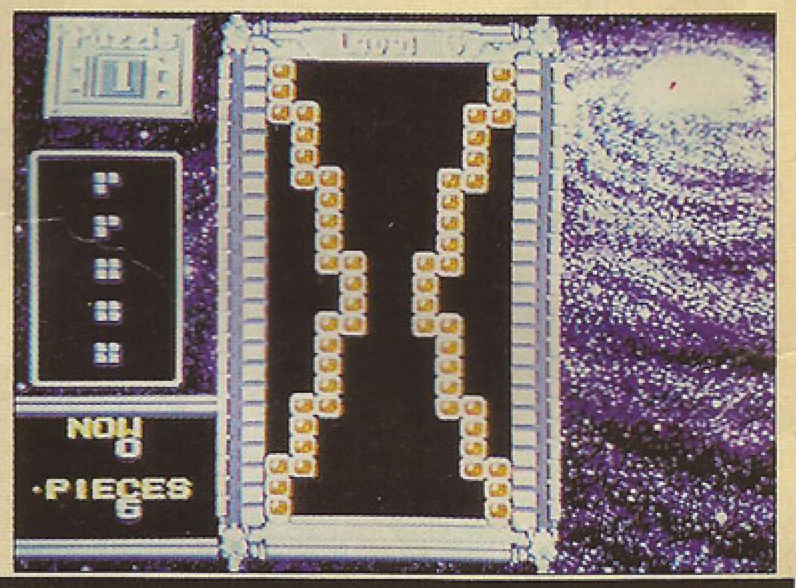
Colocá una bomba encima de otra. Así aumentan de tamaño y cuando explotan, hacen más estragos.

COMANDOS

Los comandos son configurables. La mejor solución es usar L para cambiar la pieza hacia el lado izquierdo y R para el lado derecho. En cualquier caso, ↓, baja las piezas rapidito.

Puzzle

Puzzle es el viejo y querido rompecabezas. ¡Y rompe de veras! Bombliss garantiza horas y horas de cerebros a toda máquina. Tu objetivo es resolver un acertijo. La pantalla comienza con varias piezas, todas en lugares muy extraños. Tenés una, dos o tres piezas para limpiar la pantalla. Cada fase presenta un desafío diferente, tanto por la posición inicial de las piezas como por el número de piezas que el game te proporciona para solucionar el problema.



Las piezas de las que disponés aparecen en el ángulo superior izquierdo, en el orden de su uso. Estudiá bien la posición de los cuadraditos antes de apretar los botones. ¡Suerte! La vas a necesitar...

WING COMMANDER

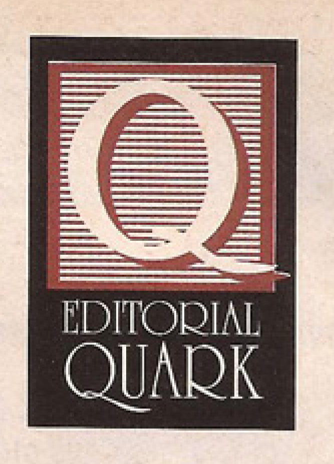
Tirate con el piloto - ¿Qué tal un truco muy loco para eyectar al piloto, o sea, a vos mismo? Adelante. Basta apretar R + L + Start + Select, todos al mismo tiempo. El comandante sale por los aires en el mismo segundo. ¿Alucinante, no?

SUPER SMASH T.V.

Prueba de sonido - Oí los sonidos de esta sanguinaria versión premiada de los arcades. Andá a la pantalla de apertura y apretá L, R, L, L y R. La palabra "Bingo" es señal de que el código funcionó. Divertite con los sonidos de tiros y más tiros y voces digitalizadas.

LEMMINGS

Prueba de sonido - Si sos de los que disfrutan de las melodías y efectos sonoros de los games, aquí va una perla: en la pantalla de apertura, presioná Select y apretá Start. ¡Listo! Ahora sólo tenés que aumentar el volumen y escuchar las melodías de este game que ya volvió loca a tanta gente.



PREMIOS



EDITORIAL QUARK festejó el primer aniversario de ACTION GAMES premiando a las empresas que se destacaron durante este año de publicación.

Estos premios reconocen el esfuerzo y capacidad de las firmas ganadoras pero no implican olvidos sobre las cualidades de las que no obtuvieron el galardón. Se premió, simplemente, a los mejores entre los mejores.

Los que componemos EDITORIAL QUARK queremos agradecer a TODOS los que nos acompañaron en este gran proyecto editorial: ACTION GAMES

GANADORES

Game para Nintendo:
Super Mario Bros.
Nintendo

Game para Super Nintendo:
Star Fox
Nintendo

Game para Game Boy:
Super Mario Land
Nintendo

Game para Master System:
Sonic 2
Sega

Game para Mega Drive:
Sonic 2
Sega

Game para Game Gear
Sonic 2
Sega

Game para PC
Prince of Persia
Brotherbund

Consola
Mega CD
Sega

Lanzamiento:
Star Fox
Bit Argentina - H. Briones

Evento Especial:
Concurso Ecológico
Gameland

Concurso:
1er Concurso
Gameland

Competencia:
1ra Competencia
Bit Argentina

Campaña Publicitaria:
Bit Argentina

Aviso Publicitario:
Para llegar al final,...
Electrolab

Aviso Exterior:
Avisos Froggy Uruguay
BTE Electronics

Destacado del Año:
Bit Argentina

BRAWL BROS

Conocido como Rushin'Beat 2 en el Japón, este juego es la continuación de Rival Turf. ¡Qué ensalada de nombres! Bueno, lo que más te va a gustar es la vuelta de los buscapleitos personajes Norton y Bild, ahora acompañados por tres luchadores más: Lord J., Kazan y Wendy (¿la prima rubia de Chun Li?). El juego está más largo, tiene golpes diferentes y nuevos trucos ... todo en un cartucho de 12 Mega. Pero parece que toda esta memoria se les gastó en el tamaño del juego: es tan largo que hasta llega a cansar. En lugar de eso, Jaleco podría haber perfeccionado más los golpes de los luchadores.

Espejito

En el Versus Mode, se puede jugar con dos personajes iguales, sin que para eso sean necesarios trucos. En los modos de 1 y 2 players, los personajes que vos no elegís para jugar, se convierten en jefes de fase. Y después de vencidos se vuelven tus aliados, y quedan en el banco de reservas. Así, al usar el Continue, podés convocar a uno de ellos para continuar el juego. Hablando de eso, el límite máximo de vidas extras y Continues es 5.

EN LA PANTALLA DE OPCIONES, SELECCIONA ON PARA EL IKARI MODE. CUANDO TU PERSONAJE RECIBA MUCHOS GOLPES, SE VA A PONER ROJO DE RABIA Y VA A SALIR DANDO GOLPES PARA TODOS LADOS.

Armas en el suelo

Como todo buen juego de pelea en las calles, Brawl Bros tiene cachiporras, trozos de caño y otras cositas en el suelo para usarlos como armas. Para agarrarlas, usá Y. Para soltarlas, basta apretar L. La mejor arma es el rifle, que tiene la ventaja adicional de municiones ilimitadas.

Recargá las energías

El golpe especial de los personajes consume energía, pero podés recargar parte de ella con un truco genial. Después de dar el golpe, da los comandos de abajo para cada personaje:

Norton - X y B varias veces
Bild, Lord J. y Wendy - X varias veces
Kazan - B varias veces

NORTON

Es el luchador más fuerte y más rápido



A (golpe especial): secuencia de puñetazos rápidos



B, después Y: patada alta



Direccional hacia adelante + B y después Y: voladora



Y, agarrando al adversario: codazo



Y, agarrando al adversario por atrás: tira hacia atrás



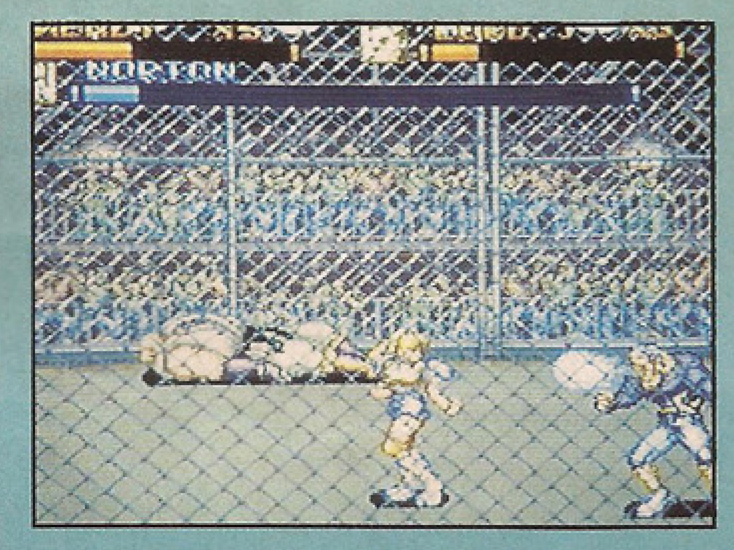
Y, con el adversario en el suelo: patada en el estómago



Y + Direccional hacia adelante, agarrando por adelante: tira el adversario hacia adelante



Dos toquecitos para adelante, Y: hombrazo



Norton jefe: usa magias. La mejor estrategia es agarrarlo por atrás y tirarlo al suelo.

BILD

Personaje muy fuerte, pero lento



A (golpe especial): puñetazo de fuego



B, después Y: patada en el aire



Direccional hacia adelante+B y después Y: zambullida seguida de gancho



Y, agarrando al adversario: rodillazo en medio de las piernas



Y, agarrando al adversario por atrás: arrojarlo al suelo



Y, con adversario en el suelo: sentarse sobre el adversario



Y + Direccional hacia adelante, agarrando por delante: enterrada de la cabeza en el suelo



Dos toquecitos hacia adelante, Y: empujón con el pie

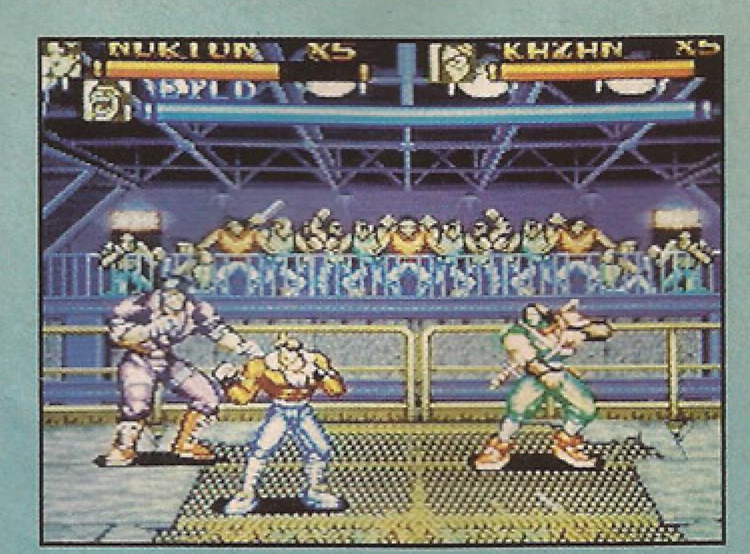


Bild jefe: después de soplar fuego, atacá rápidamente con golpes especiales

CONFIGURACION DE JOYSTICK USADA

Y Ataca, toma arma	**A** Golpe especial	**X** Descanso
B Salto	**L** Suelta arma	

BRAWL BROS / Jaleco
Lucha — 12 Mega — 1 ó 2 jugadores
GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

LORD J.

Luchador fuerte y más rápido que Bild



A (golpe especial): puñetazo atómico en el suelo



B, después Y: voladora sin salir del lugar



Y, agarrando al adversario: rodillazo en el medio de las piernas



Y + Direccional hacia adelante, agarrando por atrás: agarra por el brazo y tira al suelo



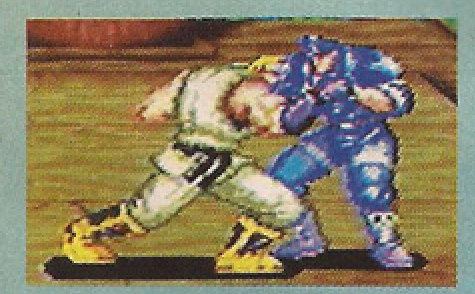
Y + Direccional hacia adelante, agarrando por delante: tira al adversario al suelo



Y + Direccional hacia atrás, agarrando por delante: balón



Y, con el adversario en el suelo: toma al enemigo por el pie y lo tira al suelo



Dos toquecitos hacia adelante, Y: corrida con puñetazo al final



Lord J. jefe: usa el puñetazo en el suelo a toda hora. Atacalo antes con golpes especiales

WENDY

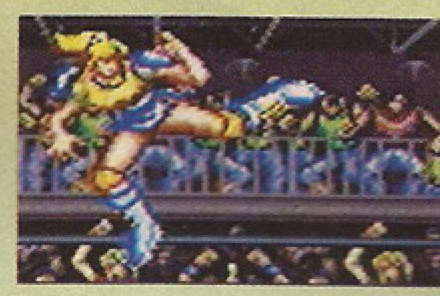
Luchadora débil, pero bastante ágil



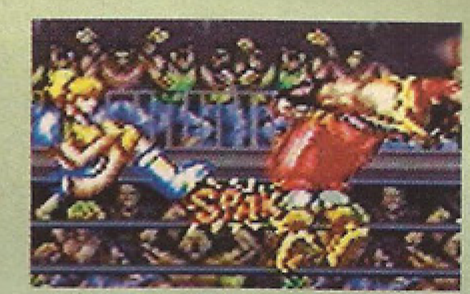
A (golpe especial): voltereta terminando en patada



B, después Y: voladora sin salir del lugar



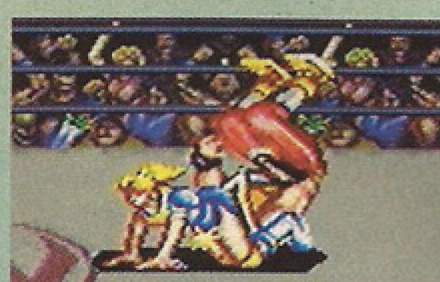
Direccional hacia adelante + B y después Y: giro con pierna estirada



Y, agarrando al adversario: empujón con el pie



Y, agarrando al adversario por atrás: tira de cabeza hacia atrás



Y + Direccional hacia atrás, agarrando por delante: toma con los pies y tira hacia atrás.



Y, con el adversario en el suelo: pisa al enemigo



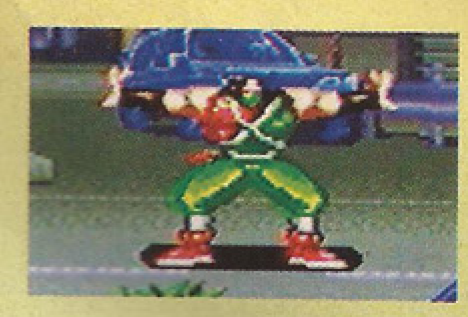
Dos toquecitos hacia adelante, después Y: voladora con los dos pies



Wendy jefe: tiene manía por subir a las cuerdas y caer con todo. Atacá cuando cae.

KAZAN

Es el único que usa el arma todo el tiempo



A (golpe especial): desaparece de la pantalla un segundo y vuelve con todo



Direccional hacia adelante + B y después Y: espadazo con salto



Y, agarrando al adversario: puñetazo



Y, agarrando por detrás: tira al adversario hacia atrás



Y con adversario en el suelo: salta de rodillas



Y + Direccional hacia adelante, agarrando por delante: tira al enemigo hacia adelante



Dos toquecitos hacia el frente, después Y: zancadilla



B,B,B: salto triple



Kazan jefe: Su ataque más peligroso es con los shurikens. Agarralo y tiralo al suelo.

PARA LLEGAR AL FINAL, HAY

ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

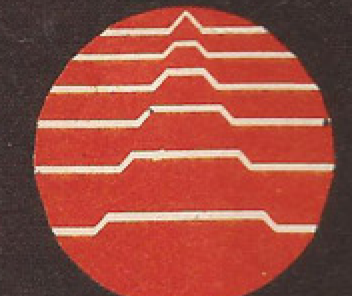
Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de





ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

CALIFORNIA GAMES 2 / IGS

Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CALIFORNIA GAMES 2

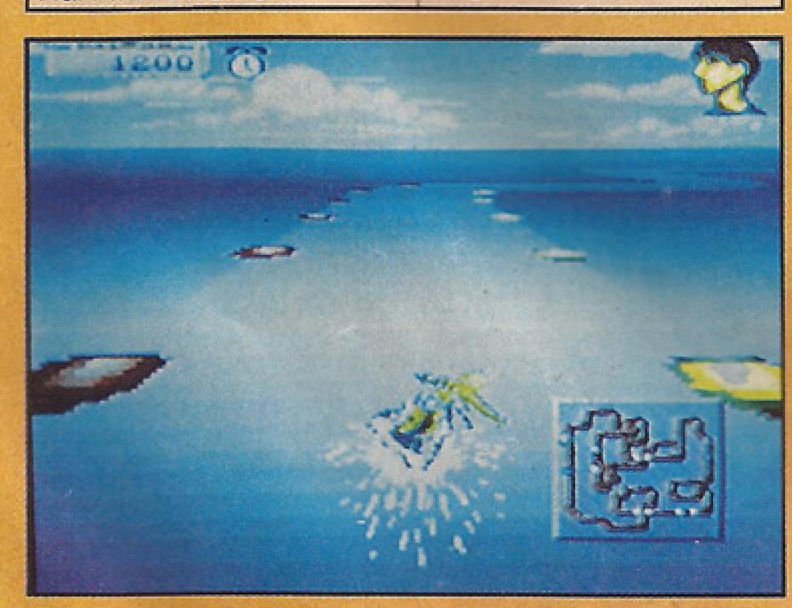
A pesar de la coincidencia de nombres, este juego no tiene nada que ver con el de Mega Drive. Para decir la verdad, es hasta un poco inferior. Los gráficos dejan qué desear y el número de jugadores no pasa de dos (¡en la versión de Mega podían jugar hasta 9 participantes!). Las modalidades también son diferentes: skate, jet ski, body board, ala delta y snow board (especie de skate para nieve). A pesar de los defectos, es un juego que vale la pena conocer. A medida que vas tomando la mano a los deportes y empezás a lucirte, los defectos del juego se olvidan y todo resulta muy divertido.

COMENZA JUGANDO EN EL MODO PRACTICE. ES NECESARIO ENTRENARSE Y DARSE MAÑA PARA SALIR BIEN EN LAS CINCO MODALIDADES.

Jet ski

Es la modalidad más fácil. El truco es seguir derechito el trayecto, saltando en las rampas y agarrando los paquetitos que flotan en el agua. Y claro, terminar el recorrido en el menor tiempo posible.

MANIOBRAR EL JET SKI	R y L o Direccional
SALTAR	A
AGARRAR ITEMS	B

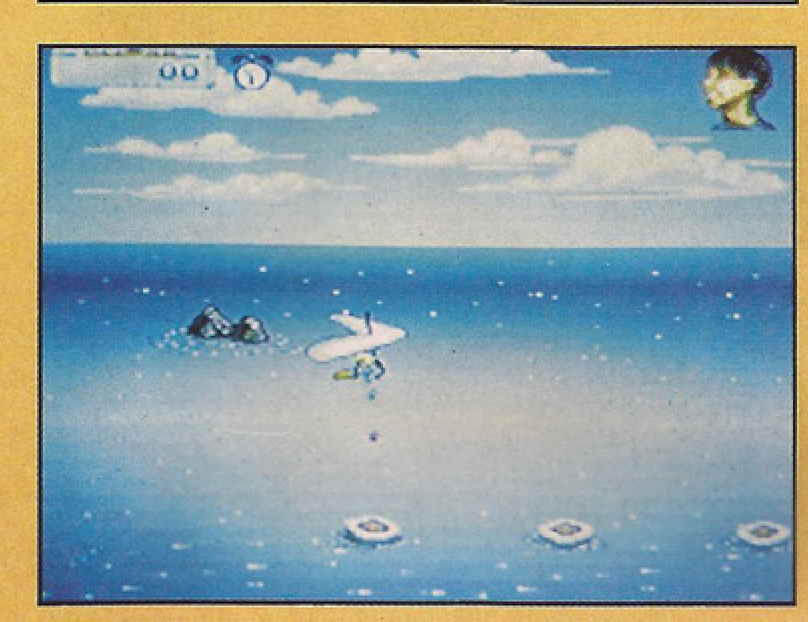


Tomar los ítems flotantes puede exigir maniobras complicadas. No te arriesgues mucho.

Ala delta

En esta prueba es necesario despegar, alcanzar tres blancos en el agua y posarse suavemente. Sólo despegá cuando el banderín esté bien estirado hacia atrás. Andá bajando el ala despacito hasta ver los blancos. Bombardealos rápidamente, subí hasta la faja azul oscura del cielo y volvé al lugar de aterrizaje.

DESPEGAR	B
DIRIGIR EL ALA	Direccional
LEVANTAR LA NARIZ DEL ALA	Direccional hacia adelante
LEVANTAR EL ALA EN CAIDA	Usá ↑, soltá y dejá que el viento te levante

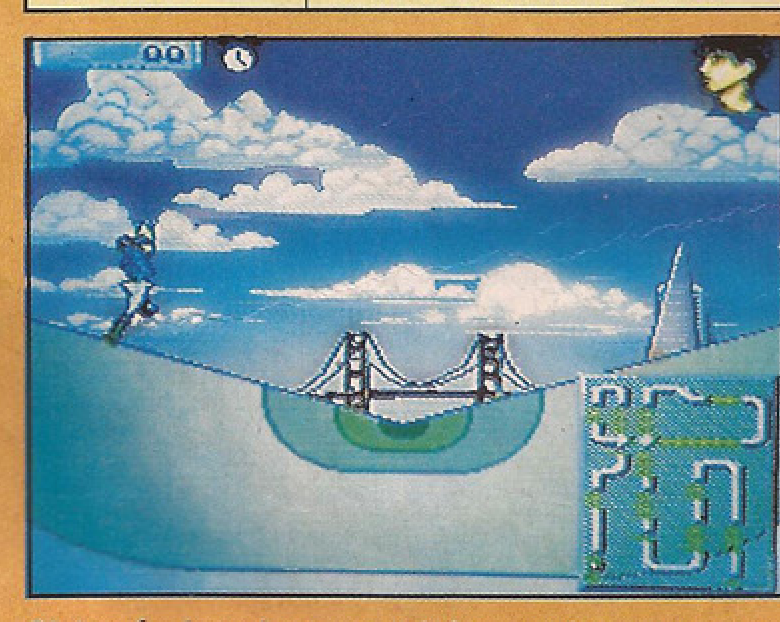


No vueles muy bajo para bombardear los blancos. Después, será difícil subir.

Skate

El recorrido de la prueba (que ves en el ángulo derecho inferior de la pantalla) está formado por half-pipes y túneles. Para ganar muchos puntos es necesario tomar envión, no caerse ninguna vez y hacer el máximo de maniobras buenas posibles.

SUBIR/BAJAR	Direccional hacia los lados
ROCK SLADE	Llegando al tope de la pared, apretá A
INVERT	Llegando al tope, apretá B
AERIAL	Llegando al tope, apretá X+Y
360°EN EL TUNEL	Al haber tomado envión, apretá el Direccional hacia el lado



Si hacés la misma maniobra varias veces seguidas, ganarás bonus en la puntuación.

Body board

La prueba de body-board comienza en una ola, que debe ser aprovechada para hacer el mayor número posible de maniobras. Después que la ola rompe, tenés que esquivar con la plancha las piedras, estatuas y otros obstáculos que hay en el mar. Y llegar a salvo a la playa.

GIRO 360°	Apretá R ó L
AERIAL	Apretá B + ↑
AERIAL CON 360°	Subí con ↖. Llegando al tope, apretá ↗
ROLL	Apretá B + ← para subir. Arriba, usá B + →
GOLPE	***Subí con ↖ y bajá con ↗***



No exageres en la subida de la ola, porque podés caerte al otro lado.

Snow board

La competencia comienza en un violento descenso de la montaña, llena de obstáculos. En la mitad del camino vas a encontrar un quarterpipe de nieve para arriesgarte a algunas maniobras locas. Después de lucirte, salí del pipe y continuá el descenso hasta llegar a (locuras del game) la playa.

AERIAL	Direccionales hacia el lado que quieras subir. Para bajar, invertí.
PARARSE EN EL BORDE	Direccionales hacia el lado y, en el borde, apretá el A
BANANERA EN EL BORDE	Direccionales hacia los lados y al pararse, el B



Tratá de hacer bastantes puntos en el quarterpipe, pero no descuides el tiempo.



TE INVITA AL

1ER TORNEO NACIONAL PERMANENTE DE MEGA DRIVE

VENI A CLUB SEGA de SAN MARTIN o VIDEO THE CRAZY

Y GANA TU MEGA DRIVE.

- TODOS LOS PARTICIPANTES RECIBEN PREMIOS - CATEGORIAS SEPARADAS PARA CHICAS Y CHICOS -

Organizan:



Int. Campos 2063/7
Local 34, Galería del Sol
- San Martín - Buenos Aires
Tel.: 445-2186 449-0765
de 10 a 12 y de 16:30 a 20hs.



Av. San Martín 2110
- Caseros - Buenos Aires
Tel: 750-0435

Convocamos a todos los comercios del país a ser sede de este torneo

Para todos aquellos comerciantes que quieran ser sede de este torneo deben comunicarse con los organizadores de lunes a sábado de 10 a 12 y de 16 a 20hs.

CHESTER CHEETAH

CHESTER CHEETAH / Kaneko			
Aventura	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

SI CONSEGUIS JUNTAR TODAS LAS PATAS PEQUEÑAS DE CUALQUIERA DE LAS FASES DEL GAME, GANAS UN CONTINUE

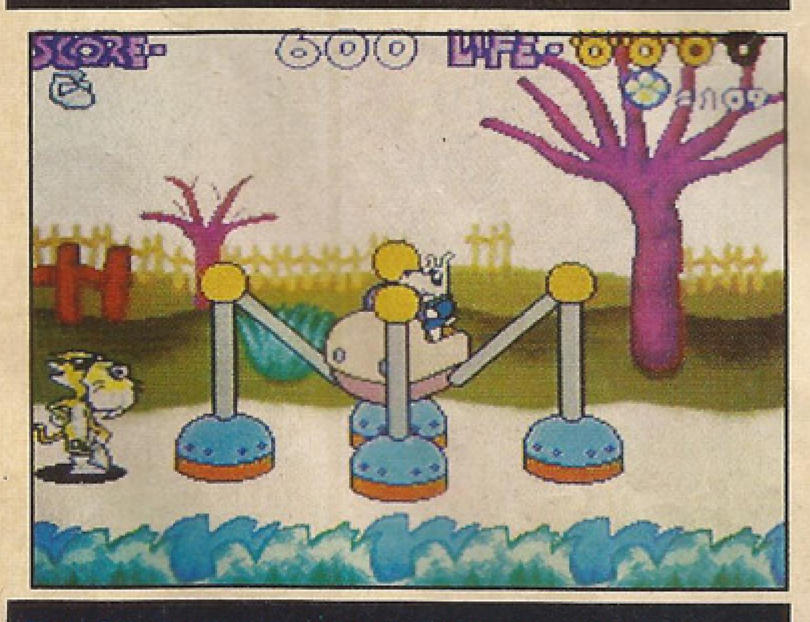
Chester Cheetah es un guepardo (una especie de leopardo, bah) bastante piola y sosegado, pero que no está para bromas. Vos lo vas a ayudar a Chester a encarar esta misión: encontrar tu moto que fue robada por el villano Eugene en un enorme zoológico. Pero este tal Eugene es un auténtico "chorro": el tipo desarmó la moto de Chester, y vas a encontrar las piezas separadamente al final de cada fase.

Un detalle muy interesante de este game son los colores. Todo es muy colorido, pantallas y fases deslumbrantes, gráficos detallados, y Chester hasta toca la guitarra. ¡Genial!

Fase 1 Four corners zoo park

Vas a tener que dar una vuelta larguísima por el zoológico, reventando o esquivando tortugas y babosas. No toques los riachos, saltalos. Al fin de cuentas Chester es un felino. Tené cuidado con los peces saltarines, pero andá sabiendo que pueden servir como trampolines para agarrar ítems que están altos.

Hay cosas que vas a poder encontrar en las alcantarillas. Entrá y encontrá patas, ojos y otros ítems importantes. Y atención: los neumáticos de la moto están escondidos en alguna alcantarilla. Encontralos y terminá la fase.



Es inútil atacar esta extraña máquina, comandada por la mascota de Eugene. Sólo tenés que esquivarla.

Fase 2 Monkey pits

Aquí, todo se desarrolla en medio del bosque, donde vos vas a enfrentar puercoespines, perezosos, canguros boxeadores y lobos. Ya sabés: acabá con todos ellos.

El principal medio de transporte son las lianas, tipo Tarzán. Buscá al monito y dejá que te acompañe durante toda la fase.



¡Epa! Mirá como el monito agarra el cuadro de tu moto. Pero calma: te va a entregar la pieza y se acaba la fase.

Fase 3 Gator alley

Chester va a tener que tener cuidado de no caer en un río enorme, donde se desarrolla la fase. Al tocar el agua, adiós a una vida. Utilizá puentes, troncos y las narices de los yacarés para apoyarte. Acabá con los caracoles molestos.

Más adelante, agarrá una lancha y dale para adelante. Vas a terminar encontrando al malvado Eugene piloteando otra lancha que lleva el manubrio de la moto de Chester. Tomá el manubrio y empujá el auto, o mejor, la lancha.

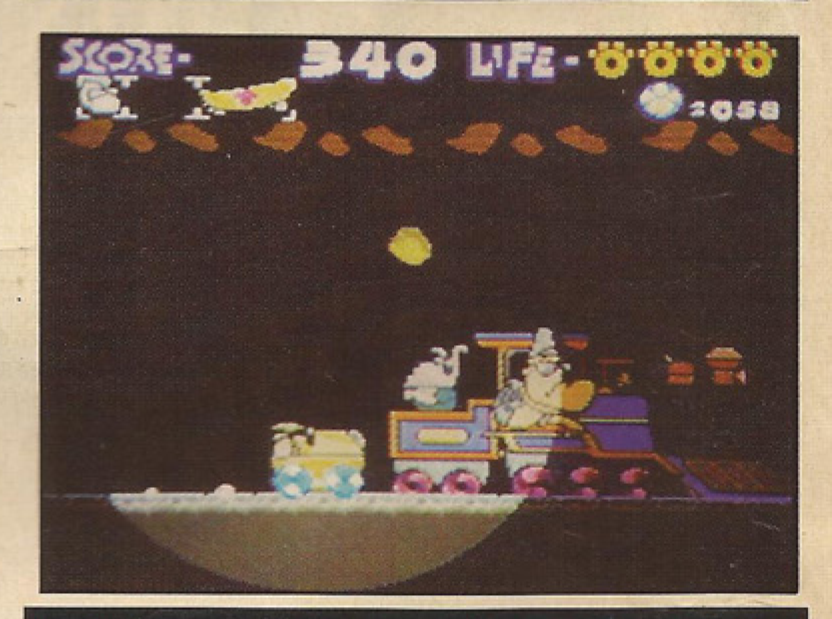


Aprovechá que el hipopótamo te lleva para no caer al río, pero no intentes apoyarte en la guitarra.

Fase 4 Hidden caves

Ahora, vas a tener que aventurarte por una caverna oscura. Chester enciende un fósforo y empieza la larga caminata. Atención con el techo de la gruta del que frecuentemente caen estalactitas y piedras grandes. Acabá con los murciélagos, principalmente con los menores, que se te pegan en la cara y disminuyen tu velocidad. Tampoco te descuides con un lechón pirata y un puercoespín que surgen para acabar con vos.

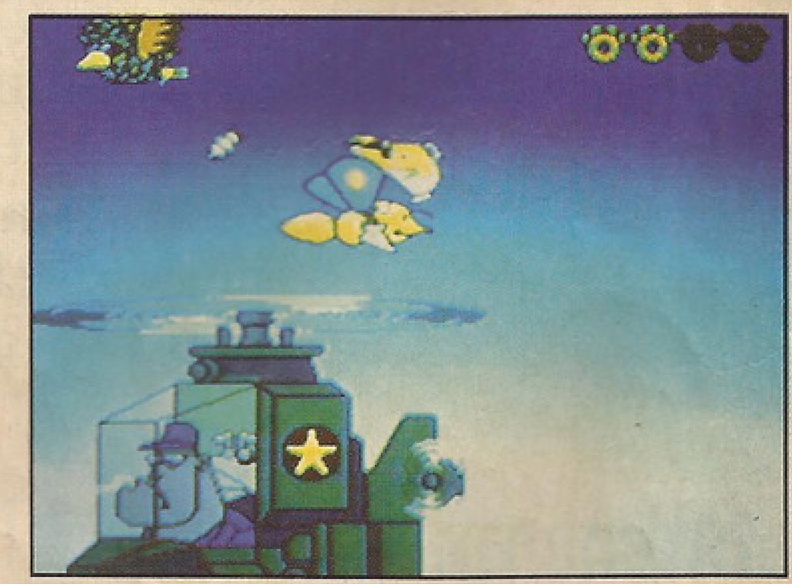
Más adelante, tenés que usar un carrito y andar agachado en él.



La mascota de Eugene está en el vagoncito, tirándote piedras. Atacalo cada tres pedradas.

Fase 5 Bird houses

Usá el trampolín que está en el tope de uno de los varios árboles de esta fase. Saltando del trampolín, Chester vuela dentro de una nube y sale montado en una mariposa. En el cielo, esquivá el ataque de las palomas mensajeras, avispas, gaviotas con casco y misiles.

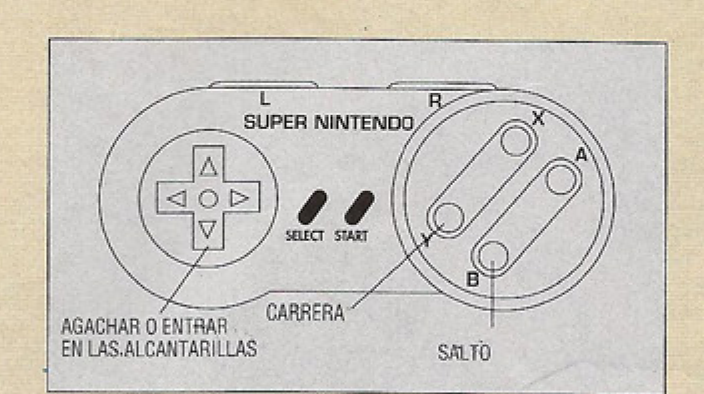


Pasá por encima del helicóptero y esquivá el pájaro. La paloma acaba tirando bombas a Eugene.

TOM & JERRY / Hi Tech Expression

Aventura | 4 Mega | 1 ó 2 jugadores





Fase de bonus

Para reventar las fases de bonus y engordar tu puntaje, tomá los skates que aparecen por ahí en todo el game. Cada skate vale un bonus.

La única molestia es el perrito mascota del villano que aparece con un tractor para intentar aplastar al leopardito. Basta saltar el vehículo y ganar las patitas.



Con el skate, Chester rueda por una enorme avenida y tiene que juntar la mayor cantidad de patas que pueda.

ACORDATE: TU MARCADOR DE LIFE POSEE 4 PATAS GRANDES. SI PERDES TODAS LAS PATAS, PERDES UNA VIDA.

ITEMS

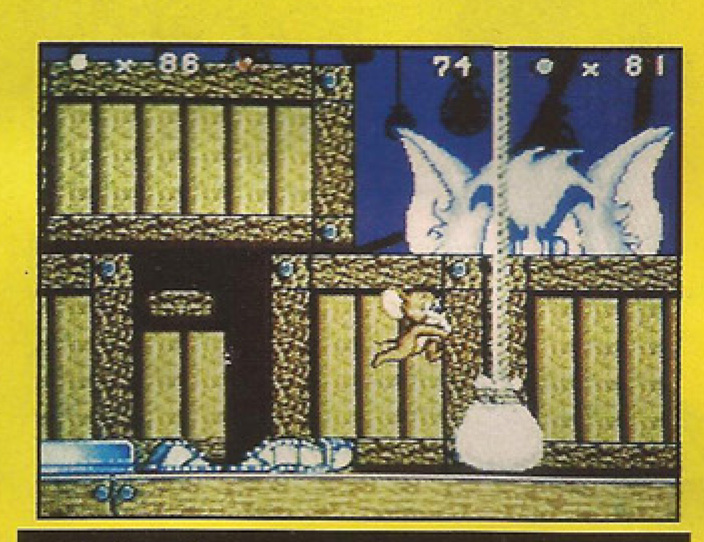
	vale puntos
	llena el life
	elimina a todos los enemigos que están en la pantalla
	para correr
	vale fase de bonus
	hace encontrar ítems invisibles

TOM Y JERRY

Si a vos te encanta el dúo Tom & Jerry y estabas esperando un game para el Super NES, ha llegado el gran momento. Tom & Jerry, de HI Tech Express, fue presentado oficialmente en los Estados Unidos, y ya está apareciendo por aquí. El game tiene por lo menos una gran diferencia con la versión de Sega para Master: vos sos Jerry y podés hacer pasar las de Caín al gato. Pero el cartucho decepciona, es muy obvio. Tom y Jerry merecían un game más elaborado.

Jerry busca queso

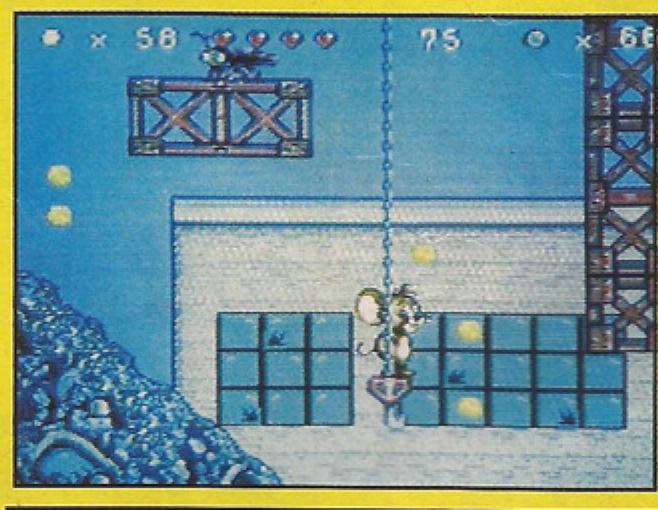
Tu objetivo es atravesar todas las fases, reventando al gato Tom. En el modo de dos jugadores, tu amigo es el ratoncito Tuffy, sobrino de Jerry, y cada uno tiene su oportunidad de limpiar la fase. El cartel en forma de guante indica el final de la fase. Comenzás con tres vidas y tenés que pisar insectos, terminar con frankensteins (!) y andar sobre cuerdas unidas por roldanas. Cuidado de no caerte, porque Jerry y Tuffy mueren muy fácil. En la etapa del skate, no toques las palomitas de maíz. Y cuando enfrentes a Tom por primera vez, cuidado con las bolsas que caen del techo.



¡Mirá qué gato maldito! Tirale bolitas cuando asoma la cara.

Edificio en construcción

Cuando llegués al edificio en construcción, saltá sobre las cámaras de neumáticos vacías: se llenan y sirven como ascensores. Esquivá los tornillos y las canaletas. Y estate atento en las plataformas más anchas: casi siempre se caen.

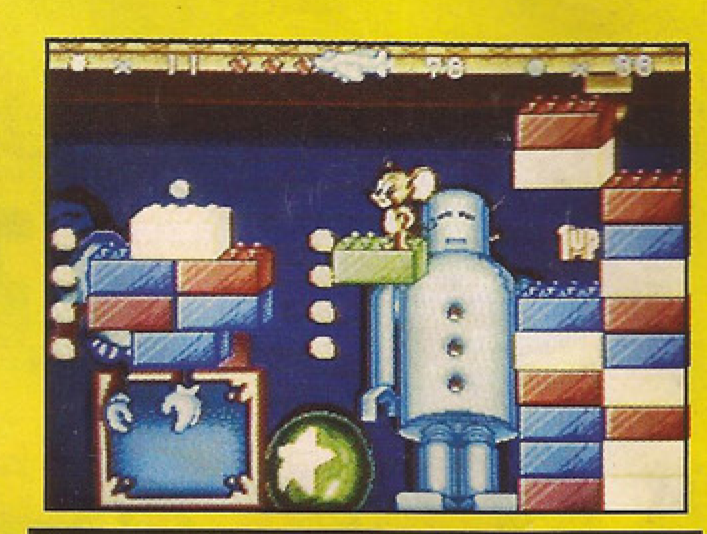


Manejá la grúa hacia abajo y andá por la plataforma más baja.

Fábrica de juguetes

En la fase de los juguetes, acabá con los robotcitos, cohetes, tanques y aviones. Usá los bloquecitos de encajar y las bolas rojas como apoyo y transporte, y los resortitos para saltar.

El fin de esta fase es un poco molesto: Tom se pone detrás de una muralla de bloques para encajar, soltando robotcitos con bombas. Apretá los tres botones que accionan el bloquecito rojo de la plataforma de arriba. Esto hará que los robotcitos se vayan encima de Tom y acaben con la fiesta.



Hay una vida esperándote en la torre de bloquecitos para encajar. Tomala.



ITEMS

	cien de ellos valen una vida.
	vale un corazón para el life
	corresponde a diez bolitas de ataque





FROGGY®

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

FROGGY®

BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



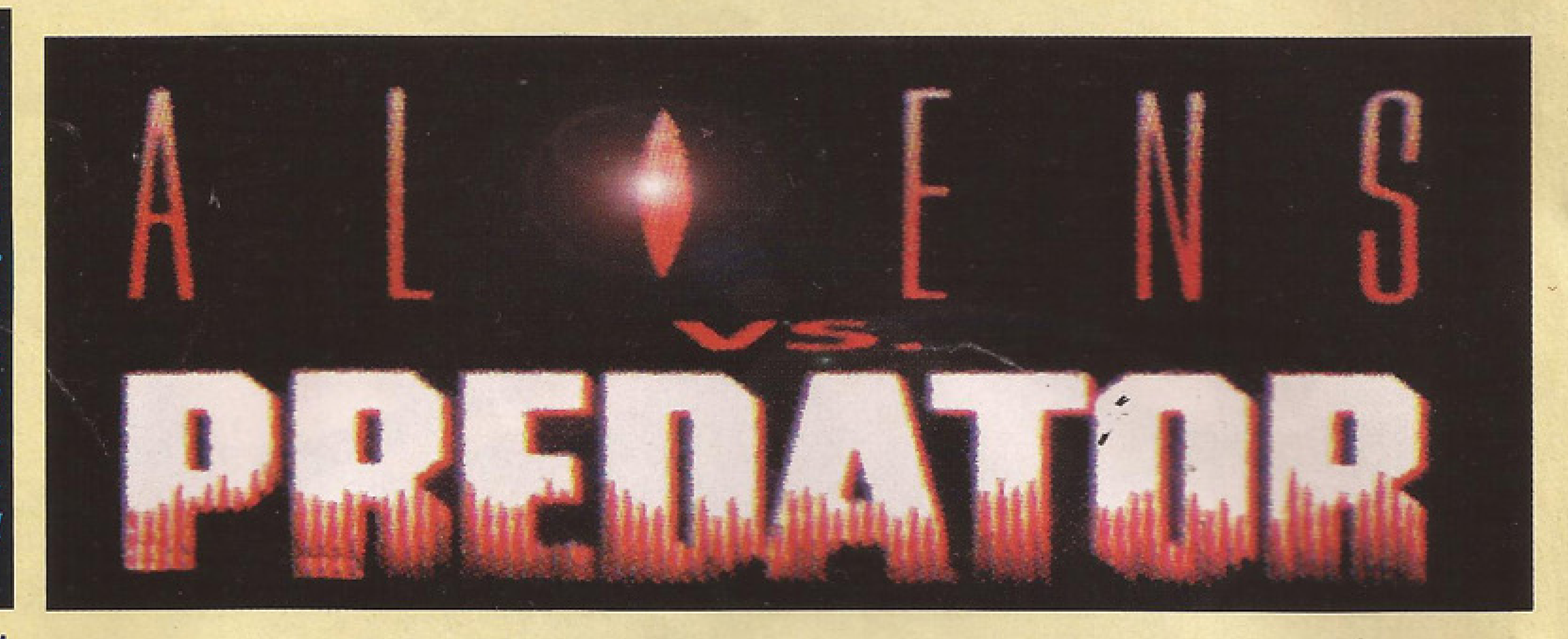
FROGGY®

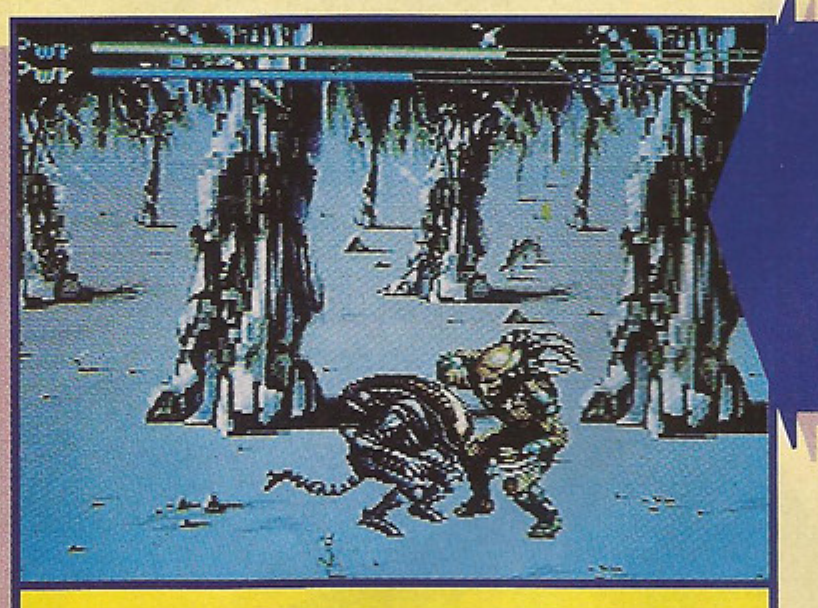
GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.



Casi todo juego tiene el mismo esquema: vos sos un tipo "normal", fuerte, musculoso, y en el fondo, buenito. Y tenés que enfrentar a un monstruo más horripilante y poderoso que otro. Bueno, si siempre tuviste ganas de asumir el papel del monstruo, Aliens vs. Predator te da la oportunidad. El juego reúne a las dos criaturas más asquerosas del cine en un mismo game. Ahora podés usar las invencibles armas del Predador o la feroz estirada de boca del Alien. ¡Que te diviertas!





Jugando de a dos, cada participante elige su personaje y se lanza a la lucha cara a cara. A pesar de ser bien diferentes, los dos luchadores tienen las mismas oportunidades de victoria. El Predador puede usar sus voladoras y puñetazos poderosos y el Alien ataca golpeando con su cola y con su temible estirada de boca.

PREDATOR	
A	Puñetazo de abajo a arriba
Y	Puñetazo directo
X	Puñetazo de lado
B, A	Voladora
DOS TOQUECITOS HACIA ADELANTE, Y	Zancadilla
B	Salto
L o R	Defensa

ALIEN	
Y	Patada
A	Coletazo
X	Estirada de boca
DOS TOQUECITOS HACIA ADELANTE, A	Zancadilla
LLEGAR CERCA DEL PREDADOR Y APRETAR A	Lanzarse hacia arriba
R o L	Defensa

Cuando vos y tu adversario salten al mismo tiempo, apretá cualquier botón: jugarás vos pero tu adversario no.

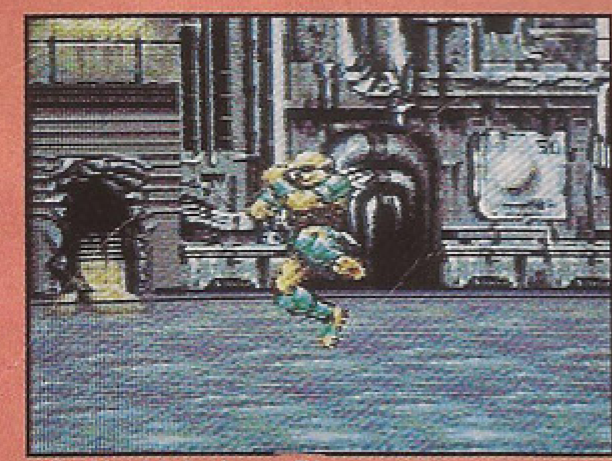
Modo 1 jugador

En el modo 1 jugador, usás el Predador para eliminar a los aliens que invadieron el planeta Vega 4, en el año 2493. Un verdadero ejército de estos monstruos esqueléticos intentará detenerte. Con solamente seis fases, este juego no es muy largo. Pero lleva tiempo llegar al final de las fases, pues no te deja avanzar hasta que no hayas reventado a todos los enemigos. En la pantalla de opciones, podés configurar el game para cuatro niveles de dificultad, hasta nueve vidas y tres Continues.

MOVIMIENTOS

USANDO LA CONFIGURACION DEL JOYSTICK:

- Y - Ataque
- B - Salto
- X - Poder



B+Y - Voladora Giratoria

- Y - Puñetazo
- Dos toques hacia adelante, Y - Zancadilla
- B, Y - Voladora
- Pegarse al alien y apretar Y - Codazo

Armas y poderes

Sólo en el modo 1 player (1 jugador) el Predador utiliza todo su potencial de lucha. En el suelo puede agarrar un ítem que activa su sistema de camuflaje y también dos tipos de armas. Y cuando las cosas se ponen difíciles, puede apelar al cañón que trae en el hombro. Genera tres tipos de tiro, pero consume energía.

Cómo usar el cañón

En la parte superior izquierda de la pantalla hay un medidor de energía con tres colores: blanco, amarillo y azul. Apretando el botón X, el medidor se va llenando. Al completar la parte blanca, el cañón suelta un tirito débil. En el nivel amarillo, el tiro es una bola de plasma. Y en el nivel azul provoca una verdadera lluvia de radiación que alcanza todo lo que está en la pantalla. Pero atención: cuanto mayor el nivel usado, más energía pierde el personaje.



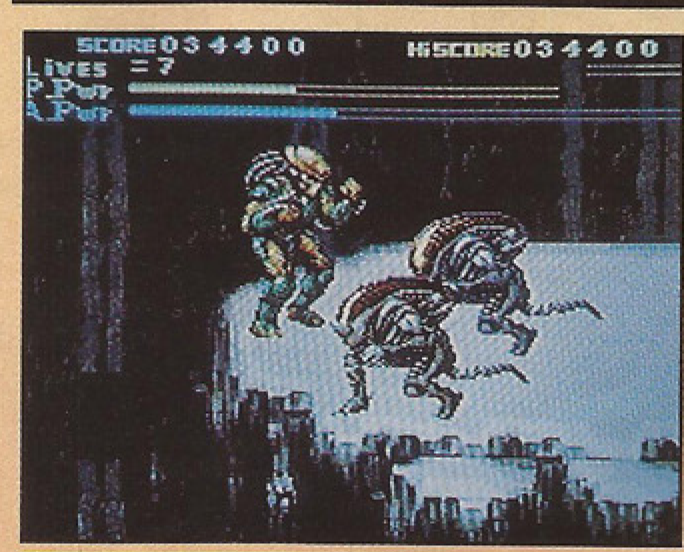
Apretá X para llenar el medidor de la derecha hasta el nivel deseado, soltándolo enseguida. El poder del cañón es implacable.

ALIENS VS. PREDATOR / IGS			
Lucha	8 Mega	1 ó 2 jugadores	



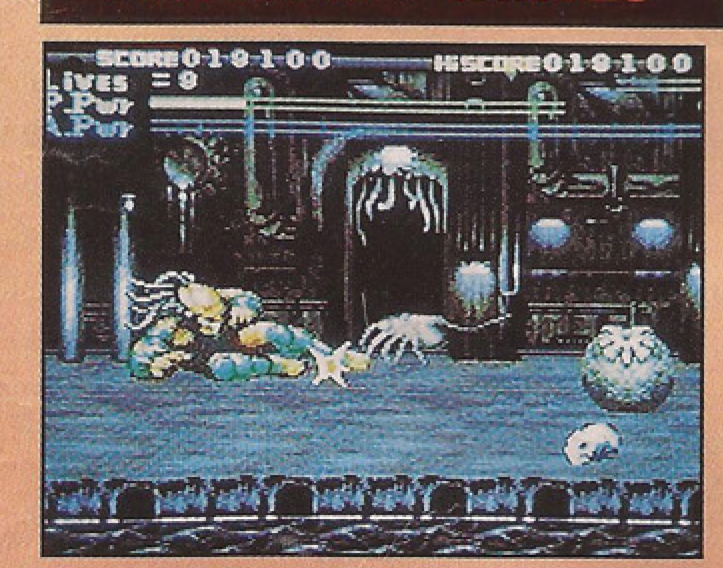
LOS TIPOS DE ALIENS Y COMO ENFRENTARLOS

ALIENS PEQUEÑOS



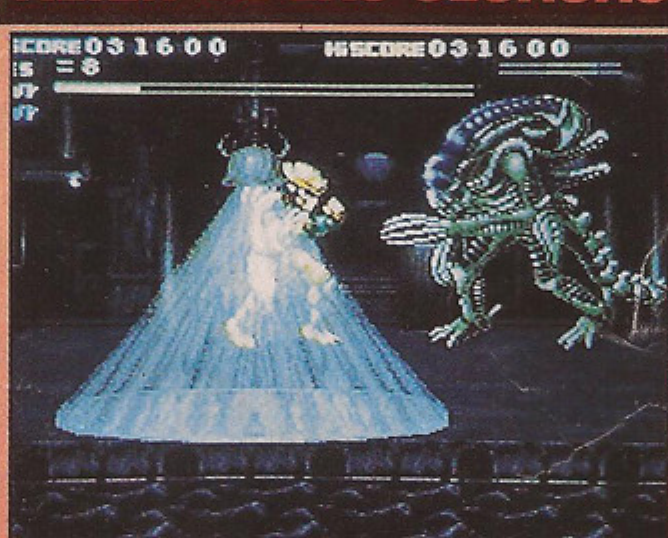
Aparecen en todo el juego, normalmente en pareja. La mejor táctica para acabar con ellos es intentar colocarlos del mismo lado y luchar contra los dos a la vez. Son necesarios varios golpes para eliminarlos, pero usando las armas o el cañón revientan en la primera vez.

ALIENS REPTANTES



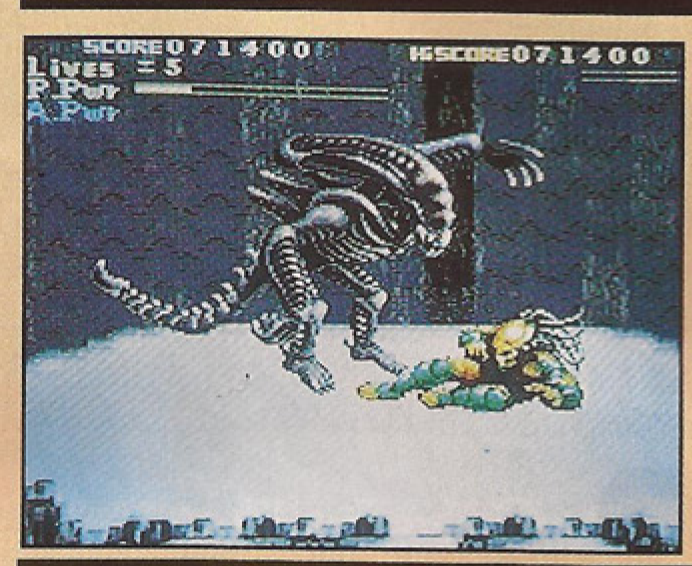
Son esos hijos del alien grande que salen de los nidos. Lo mejor es destruir los nidos antes de que salgan los bichos de adentro. El único modo de matarlos es con la zancadilla.

ALIEN DE LAS CLOACAS



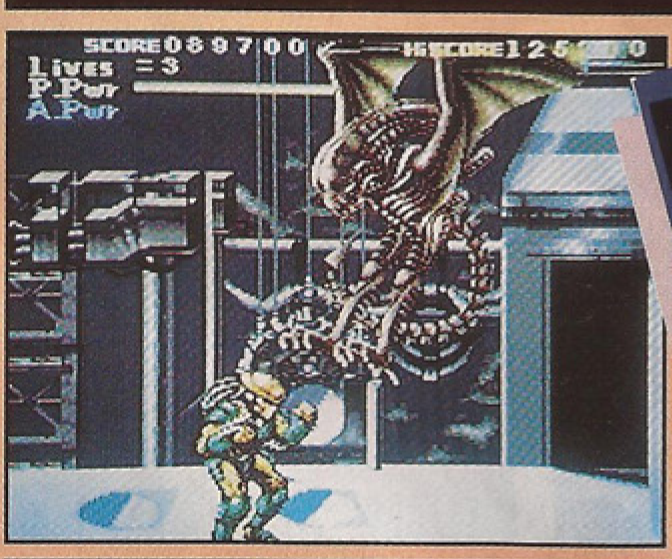
Jefe de la primera fase. Aparece, se esconde en el agua y vuelve a aparecer. Luchá con voladoras y zancadillas. Cuidado: cuando recibe mucho, da cabriolas tipo Blanka.

ALIEN APLASTADOR



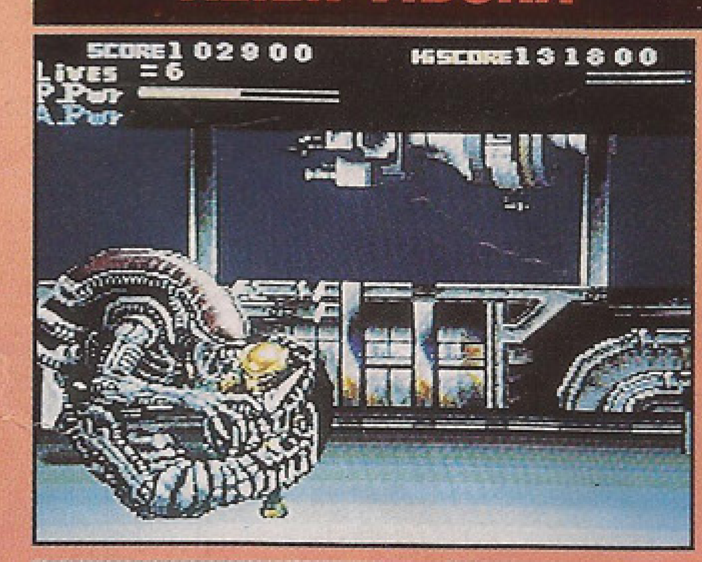
Lo vas a encontrar al final de la segunda fase. Intentará prensarte contra el ángulo de la pantalla, y ahí vas a tener un problema serio. ¡Escapá! Usá todo tu arsenal de zancadillas y voladoras. Si podés, usá también el cañón.

ALIEN PAJARO



Es el jefazo de la cuarta fase. Tiene un ataque tipo ave de rapiña, intenta sujetarte con sus garras. Lo mejor aquí es usar voladoras giratorias.

ALIEN VIBORA



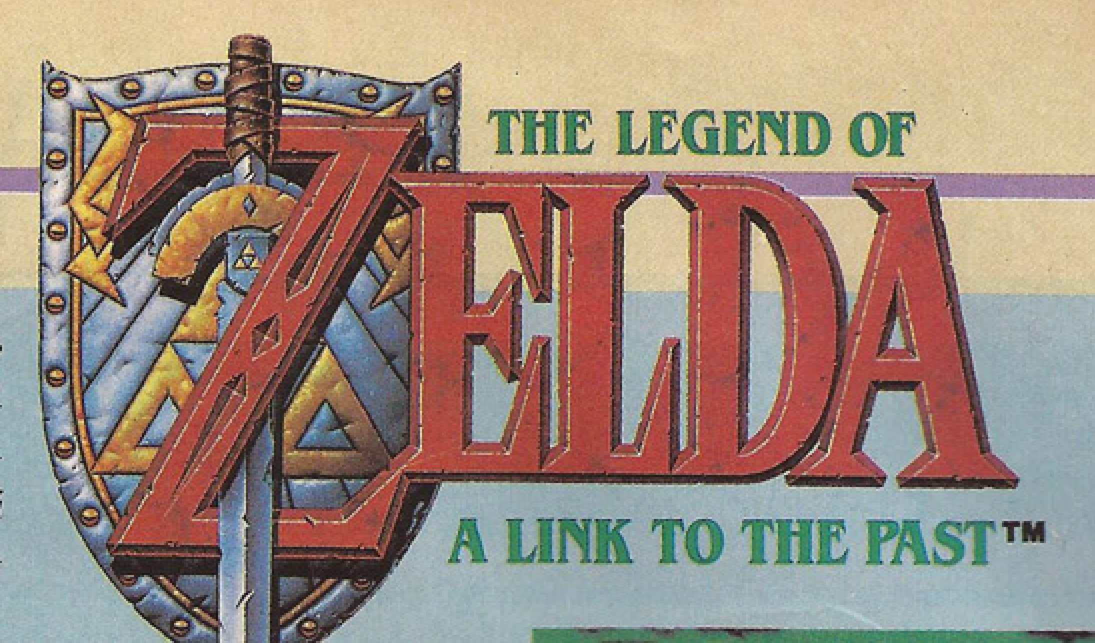
Ay de vos si te acercás mucho a este alien, que es el jefe de la quinta fase. Te agarra y te quita la energía a mordiscos. Arriesgá unas voladoras, pero de lejos.

ALIEN PELILARGO



Es el último jefe. Viene atropellando de un lado para otro, y, si te agarra, da una serie de golpes. La jugada es alejarse de adelante de él, moviéndose hacia arriba o hacia abajo en la pantalla, e intentar acorralar al animal en uno de los ángulos. Ahí, dale un puñetazo hacia arriba.





Ya estamos casi sobre el final de nuestra serie de artículos sobre el juego. Faltan todavía algunos ítems importantes y castillos por recorrer. Revisá todos los objetos que ya juntaste y tomá aliento para las próximas ediciones: las fases decisivas de este juego son para tirarse de los pelos.

Hongo

En el bosque de Light World existe un hongo que camina. Tomalo y andá hasta la casita de la bruja, entregale el hongo. Enseguida entrá en la casa, salí, da unas vueltas y volvé al mismo lugar. Ganarás el Magic Power, un polvo mágico que tiene el poder de transformar algunos enemigos. Experimentá.

Ice Rod

En la región inferior derecha de Light World tenés que buscar la caverna delante de la escalerita que da hacia el lago. Retirá la piedra de allí cerca y entrá por el agujero debajo de ella. El ítem Ice Rod que tiene el poder de congelar enemigos está allí.

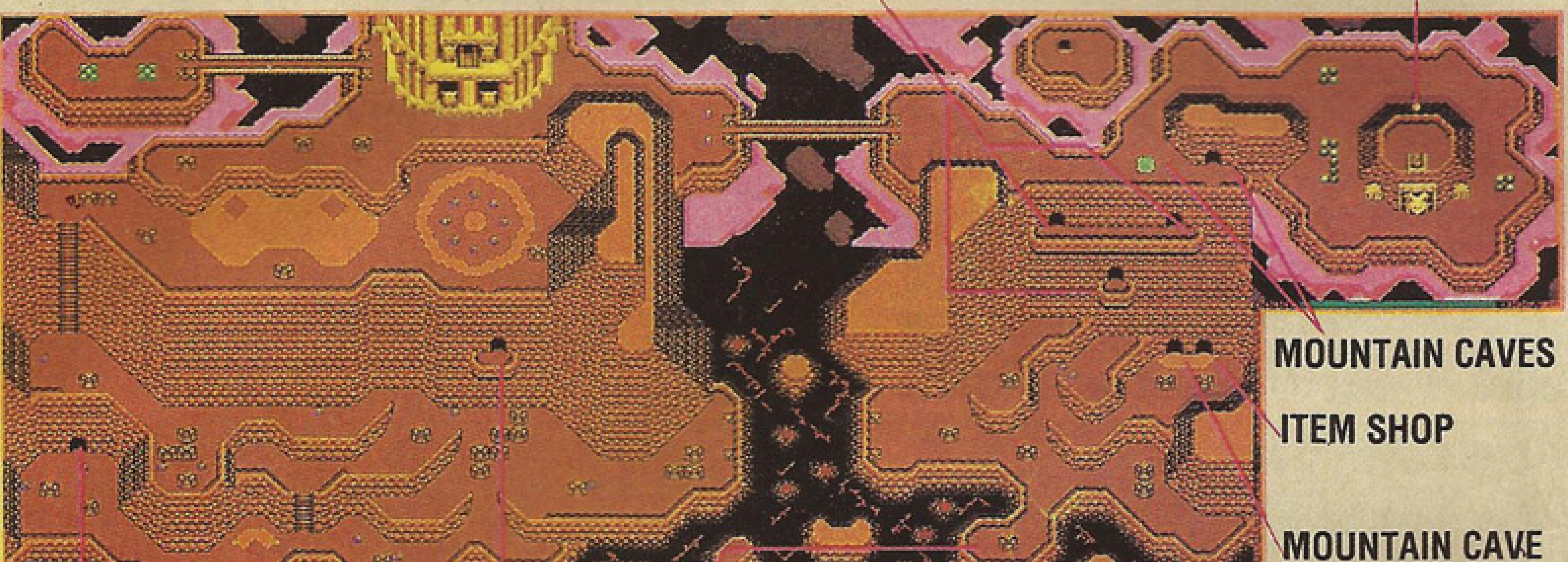
Primer Cayado

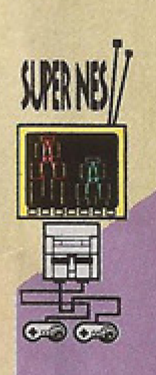
Dentro del castillo de Misery Mire tenés que buscar el cayado de la Somaria (cane of Somaria), en el ala derecha del piso B1. Tiene un poder mágico capaz de hacer surgir bloques flotantes en Turtle Rock.

Capa

Andá al jardín embrujado de Dark World y encontrá la tumba de la foto, que está en Light World. Así, viajando hacia Light World con el espejo, podrás entrar en la tumba y tomar la capa roja dentro de un baúl. La capa te vuelve invisible.







REVISION DE ITEMS

Si te perdiste alguna edición anterior de ACTION GAMES y no sabés dónde encontrar todos los ítems, aquí va la relación completa de los objetos del juego y la edición en que salieron.

EDICION 12

ESPADA . ESCUDO . BUMERANG . ARCO Y FLECHA . BOTAS . LIBRO . POTES 1, 2 Y 3 . RED PARA INSECTOS . GUANTE . PATAS DE RANA

EDICION 13

ESPEJO . MOOM PEARL . MEDALLON ETHER

EDICION 14

LIGHT SWORD . MARTILLO . ESCUDO ROJO . MEDALLON QUAKE

EDICION 15

TITAN'S MITT . FIRE ROD . GANCHO

EDICION 16

MEDALLON BOMBOS . ESCUDO ROJO 2 . BLUE MAIL . POTE 4 . ESPADA 2 . PALA . FLAUTA

Death Mountain

Usá el espejo para ir al Light World. Enseguida, llamá al pájaro y volá directo hacia la Death Mountain de este mundo. Usá el espejo nuevamente y vas a estar en la Death Mountain de Dark World. Entrá en la caverna del tesoro (treasure cave), según muestra el mapa. Con el martillo, rompé las cajas de los bichitos bien en la entrada, y mandate una de fakir: caminá sobre las espinas. Llevá un buen suplemento de energía, pues el camino es largo y difícil. Al final de esta espinosa caverna vas a encontrar el cayado de Byrna (cane of Byrna). Tiene el poder de revelar plataformas invisibles en la Ganon's Tower.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Password - Andá directo al nivel 9 con esta seña: Z +LHdH.

TORTUGAS NINJA 4

10 vidas - He aquí un truco para los legítimos cartuchos norteamericanos. En la famosa pantalla de presentación, hacé esta secuencia de comandos con el joystick 2 : ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B y A. Enseguida, andá a la pantalla de Options, y con el control 1, aumentá tu número de vidas (rest) a 10. Elegí la opción uno o dos jugadores y entrá en la lucha.

F-1 ROC

Dinero por duplicado - Imaginate si pudieras comenzar el juego con $10.000. Podrías equipar el auto del modo que quisieras. Pues aquí te regalamos este truco de locos: digitá el password SETAUSA en lugar de tu nombre. That's all.

Q*BERT 3

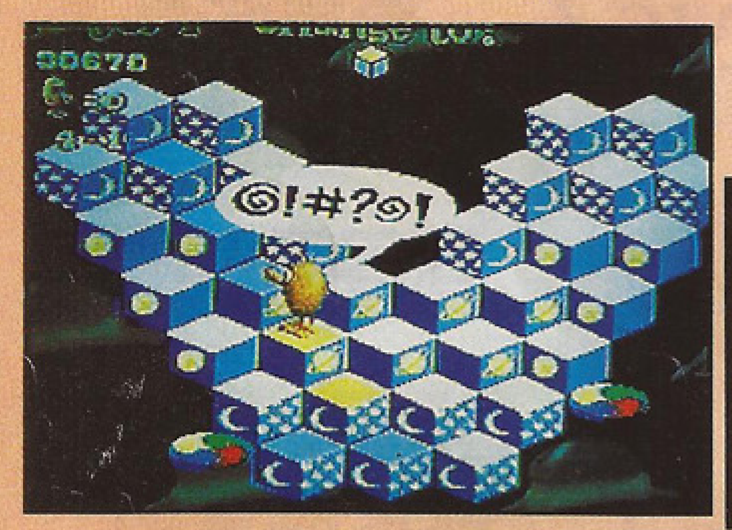
Veterano de los arcades, Atari y microcomputadoras MSX, este simpático alienígena vive saltando en mundos de formas geométricas. En esta versión para Super NES, recorre pantallas tridimensionales con efectos sonoros de primera. Tu objetivo es pisar en todos los cuadraditos, cambiándoles el color . Cuando todos estén debidamente pisados y coloreados, la fase estará completa.

Cada fase tiene un desafío diferente. Hay pantallas en las que sólo tenés que saltar una vez para dejar al cuadradito con el color deseado. En otras, en cambio, además de saltar dos o más veces hasta conseguir el color correcto, tenés que huir de bichitos muy molestos. Estudiá la misión de cada fase a su comienzo.

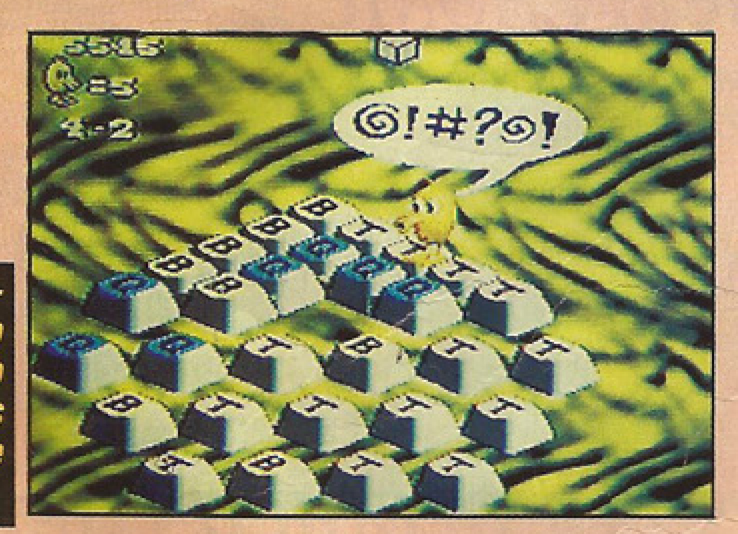
Fondos Hipnóticos

Los fondos o escenarios de este juego (eso sí, muy bonitos), están en constante movimiento. Esto acaba impidiendo la concentración de quien juega. De repente, te sentís medio hipnotizado. Los monstruitos tampoco paran de moverse; insisten en dificultar tu trabajo.

¿Conocés esa ley física que dice que dos cuerpos no pueden ocupar el mismo lugar en el espacio al mismo tiempo? Pues tenés que esperar a que salgan de donde están para poder ir allí, a pintar el cuadradito. Q*Bert 3 es así: rápido y sorprendente.



*Estas plataformas redondas y coloridas que parecen una pizza tienen dos efectos diferentes al azar: o transportan a Q*Bert o desaparecen con los monstruitos.*



Muy extraña esta máquina de escribir, ¿no te parece? Así es, no sólo de inocentes cuadraditos vive nuestro héroe.



Q*BERT 3 / NTVIC			
Acción	4 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CUANDO APARECE LA BOLITA VERDE, CORRE HACIA ELLA: LOS MONSTRUITOS QUEDARAN PARALIZADOS

SKÜLJAGGER



Sküljagger es un tirano. El y sus secuaces dominan a toda la población de Westica hace diez largos años. Los habitantes de la pequeña ciudad son forzados a trabajar como esclavos en las minas de esmeraldas. Y Sküljagger posee las piedras preciosas para su uso personal y maléfico.

Nadie aguanta más la dominación del tirano y ocurre una rebelión. Vos sos Storm, el líder del movimiento. Tu misión es liberar a tus coterráneos de las garras del malvado. Son siete fases de batalla intensa. Los gráficos no están a la altura del Super NES y el sonido es muy aburrido. En todo caso, los fanáticos de games de aventuras y acción lo disfrutarán.

BARO VOLEY

El Super NES estaba debiendo un buen game de voley. Super Volleyball es uno de los grandes clásicos del deporte para Mega. Bueno, ya cumplió. Baro Voley es una respuesta satisfactoria. Bonito y muy realista, permite hacer jugadas de crack. Y también viene con una innovación: la elección entre voley de playa y voley tradicional.

En el voley de playa son dos jugadores en cada equipo, como en los partidos que surgen para diversión de la muchachada en las arenas de nuestras playas. La otra modalidad es la vieja conocida de todo el mundo: seis jugadores para cada lado, saques envenenados, cortadas supersónicas y bloqueos inolvidables.

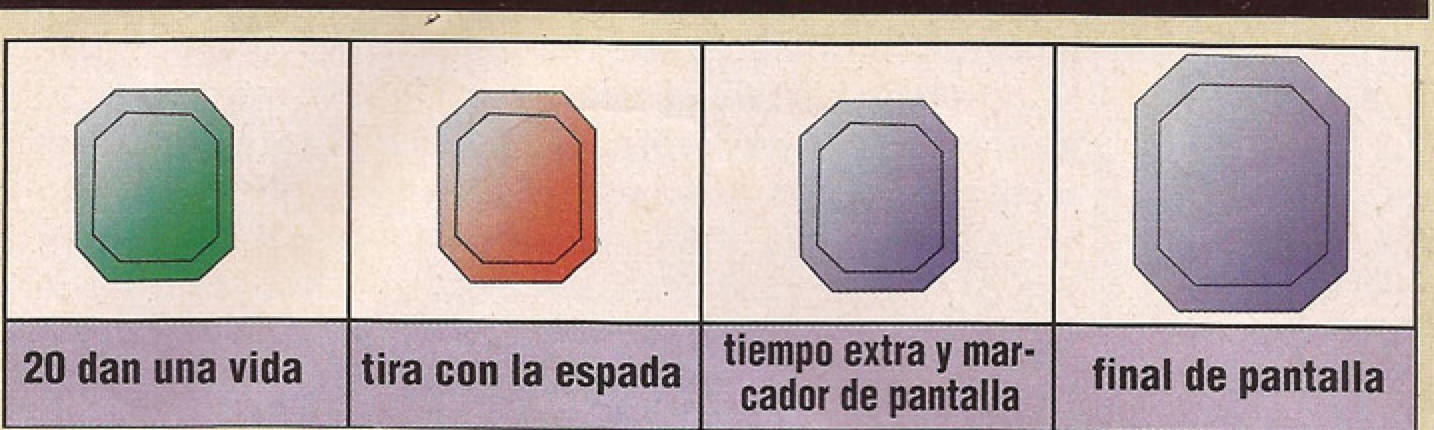
ALTERA LA TRAYECTORIA DE LA PELOTA ACCIONANDO EL DIRECCIONAL EN EL MOMENTO EXACTO DE LA JUGADA



BARO VÔLEI / Tonkinouse			
Deporte 8 Mega		1 ó 2 jugadores Cartucho japonés	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ESMERALDAS

Hay cuatro tipos de esmeraldas en el game. Mirá para qué sirven:



FRUTAS PODEROSAS

Cuatro frutas ayudan a acabar con el villano. Tienen la forma de pelota y duran solamente unos segundos. Estos son sus poderes:

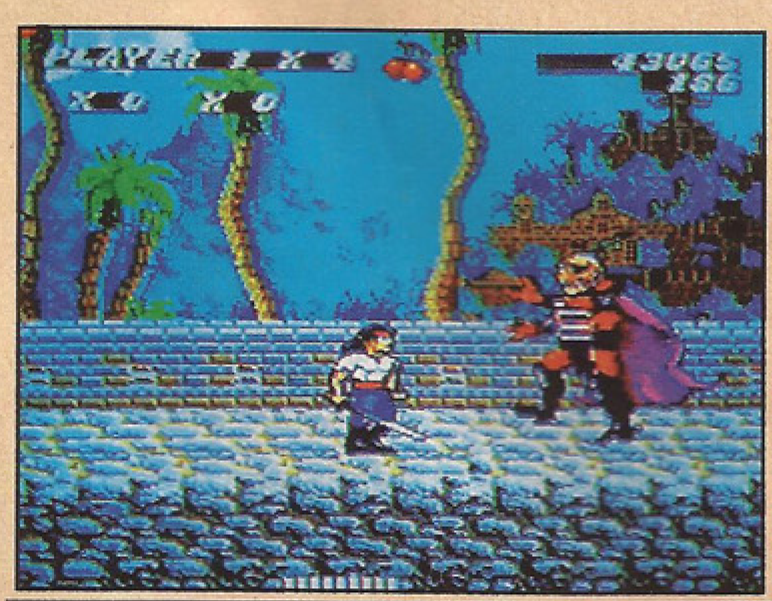
CEREZA	NARANJA	LIMON	UVA
hace volar	suelta granadas	destruye todo en la pantalla	invulnerabilidad

DA ESPADAZOS EN EL AIRE, CERCA DE LAS PAREDES Y OTROS LUGARES PARA ENCONTRAR LOS ITEMS QUE ESTAN ESCONDIDOS





Destruí al navío pirata usando Y para accionar el cañón. Vale una vida más.



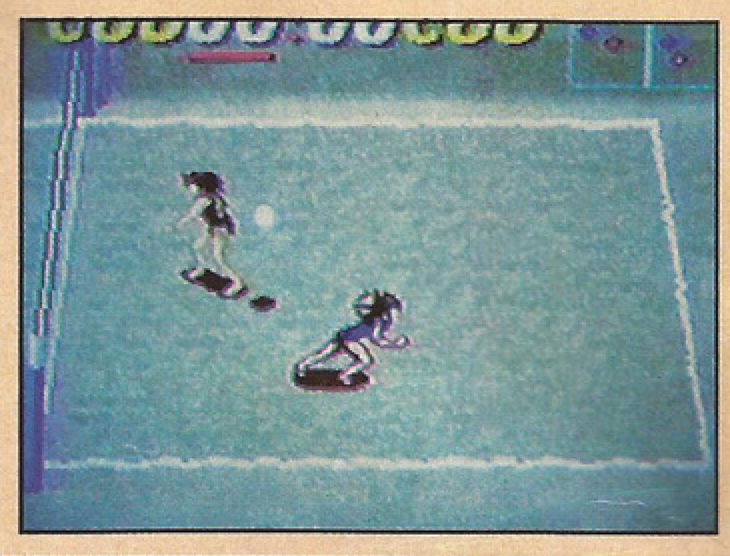
Jefe de primera clase. Tira dos hachas por arriba y una por abajo. Saltá la de abajo y acertale. La pelota verde hace más fácil tu tarea.

Muchas Jugadas

La variedad de jugadas es enorme. Podés realizar cuatro tipos de saque, tres cortadas diferentes y bloqueos simples, dobles o triples. El acceso a las jugadas es inmediato. El único problema del game es el tiempo de ejecución de los lances. Los muñecos se mueven más lentamente que los jugadores de verdad. Un gran problema.

Muñecos grandes, gráficos precisos y sonido aceptable hacen de Baro Voley una óptima opción para los que gustan de los games de deportes. A pesar de todas estas cualidades, Super Volleyball sigue pareciendo mejor. Tal vez por ser un clásico, tal vez por contener más acción. El hecho es que este game de voley aumenta la gama de cartuchos de deportes para Super NES. ¡Divertite!

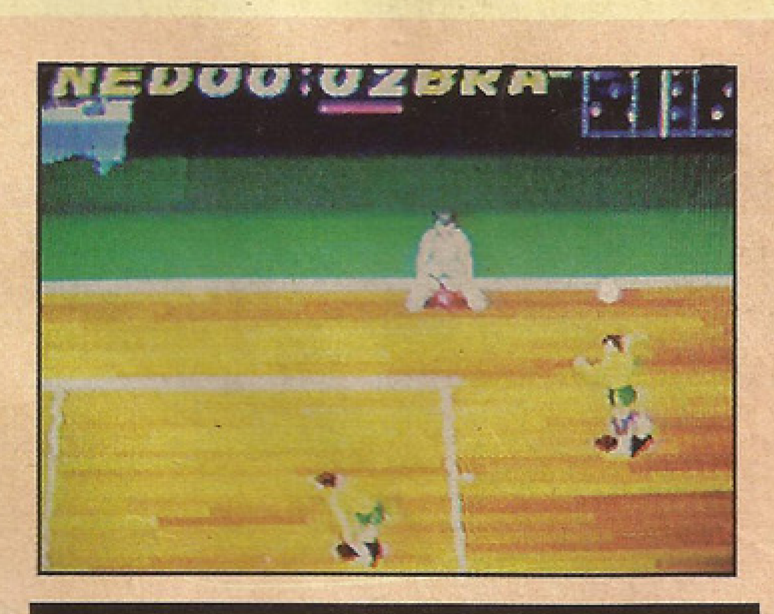
ENTRENATE ANTES DE ENCARAR UN PARTIDO. LA OPCION TRAINING ESTA AHI PARA ESO. PODES PRACTICAR SAQUES, CORTADAS Y HASTA BLOQUEOS.



Voley en la playa es divertido. La marca de la pelota queda en la arena y podés controlar que el juez sea justo.



Mandate una de campeón con el super saque Viaje al Fondo del Mar. ¡Es fácil!



Golpeá la pelota cuando esté roja. A la hora de la recepción, orientate por la X.

COMANDOS

SAQUES
- A - saque por abajo
- B - saque por arriba
- Y - saque por arriba (asiático)
- X - Viaje al Fondo del Mar

CORTADAS
- A - rápida y fuerte
- B o Y - débil pero precisa
- X - dejadita

BLOQUEOS

Apretá A para accionar el bloqueo. Si querés bloqueo doble o triple, basta apretar Y una vez (doble) o dos (triple).

NBA ALL-STAR CHALLENGE

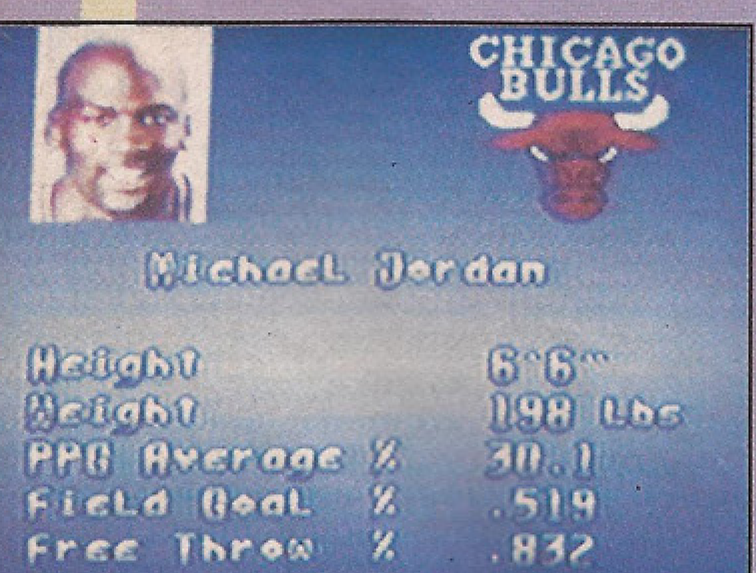
Nunca un game de básquet había reunido tantas estrellas de una sola vez. Larry Bird, Michael Jordan, Darrick Coleman, David Robinson y otros 23 campeones del deporte figuran en el NBA All-Star Challenge. Hasta se podrían armar dos teams de ensueño y colocarlos en la cancha para un duelo de gigantes. Pero ... esto no es posible en el game. Por increíble que parezca, el juego se queda sólo con lanzamientos y dribles alrededor del cesto. ¡UN DESPERDICIO! LJN metió la pata: gastó tanta memoria en las imágenes digitalizadas que no quedó nada para un buen juego.



Los gráficos son tan perfectos que hasta tienen el reflejo del jugador sobre el piso de la cancha. ¿Pero qué hay del juego?

Especialidades

El game es fiel a las características de los jugadores. En cada atleta que pruebes, vas a encontrar habilidades diferentes. Michael Jordan, por ejemplo, es un experto en lanzamientos debajo del cesto y también adora dar un toque a los lanzamientos adversarios. La especialidad de Larry Bird es el lanzamiento de tres puntos. Entre los menos conocidos, vale la pena probar a Hershey Hawkins, un excelente tirador.



Las características físicas de cada jugador (altura, peso, alcance) también se tienen en cuenta en el desempeño.

MODALIDADES

En la modalidad one-on-one, vos jugás contra el segundo jugador o computadora hasta completar el tiempo del partido o el número de puntos. En la free throws, una X aparece sobre el cesto como si fuera una mira para orientar tu lanzamiento. En la horse, otra X, esta vez en el suelo, indica los lugares donde tenés que hacer el lanzamiento hasta formar la palabra horse en el cartel electrónico. En la 3 point shootout, el jugador tiene un tiempo limitado para tirar un montón de pelotas desde fuera del área de tiro. Finalmente, en la one-on-one tournament, se desarrolla un campeonato de desafíos. Quien va ganando va disputando otros hasta que se llega al gran campeón.

NBA ALL-STAR CHALLENGE / LJN
Deporte — 1 ó 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

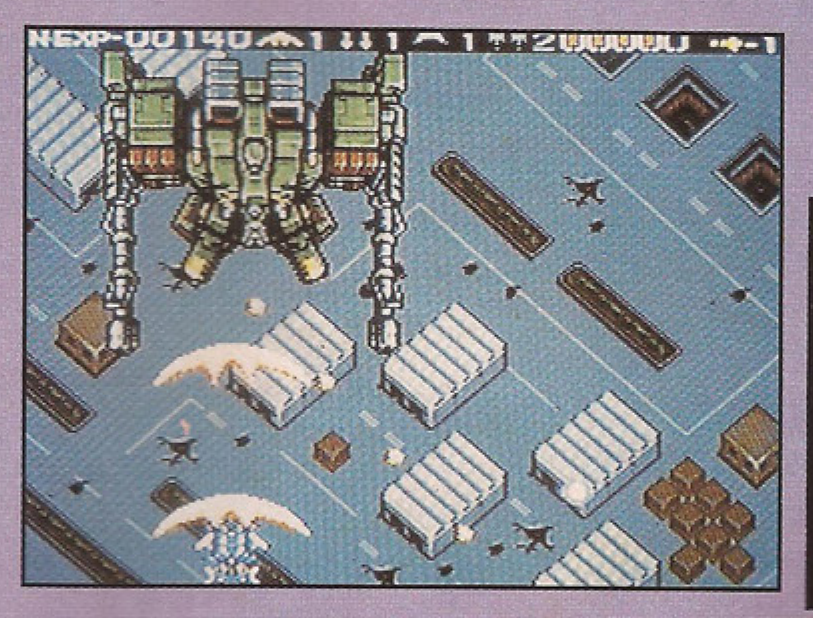
IMPERIUM



Si vos sos uno de esos jugadores enloquecidos, que adoran salir dando tiros para todos lados sin preocuparse por nada más, jugá Imperium. Es conectar y salir jugando. El game tiene una visual muy bien lograda, con imágenes en tres planos y scroll vertical. La pista sonora es inspiradora y usa sabiamente los recursos de estéreo de tu Super NES: cuando vencés a un enemigo del lado derecho de la pantalla, se oye el ruido en la caja derecha. Por lo demás, es un game con la estructura archiconocida: fases lineales y jefes al final.

Armas

El procedimiento para acumular armas es original. La marcación de puntos, en lugar de aumentar, disminuye a cada blanco eliminado. Y cuando ponés en cero la cuenta, ganás un arma más. Después de ganar las cuatro armas del game, comenzás a subir el nivel de potencia de éstas. Las armas son también una protección para tu nave. Los tiros que vos sufrís quitan primero los niveles del arma en uso. Después, te van quitando las propias armas, una por una, hasta acabar con tu nave. Y ahí es Game Over, con derecho a cuatro Continues. Y nada más.

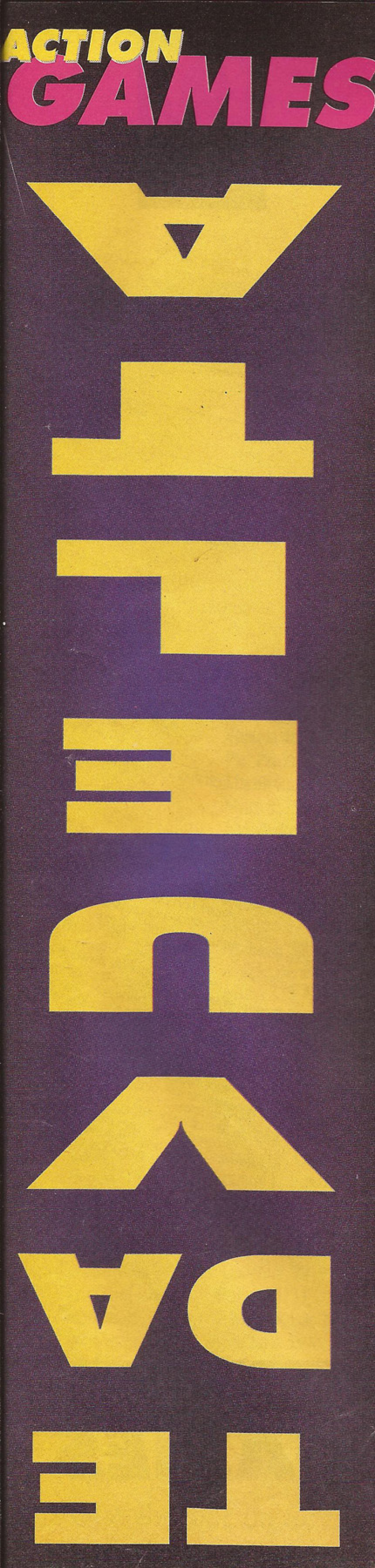


No dejes escapar a los enemigos grandes. Descuentan más puntos de tu marcador, y eso ayuda a ganar armas más rápidamente.

ARMAS

CUCHILLO	protege el frente de la nave y destruye algunos tiros enemigos
LASER	es el arma más fuerte. Forma una barrera, agarrando a todos los enemigos que vienen en diagonal
SHURIKENS	la ventaja de esta arma es que sus tiros son dirigibles. Basta usar el Direccional
COHETITOS	es el arma normal. Los niveles más elevados de fuerza suman más cohetitos, volviendo más eficiente a esta arma.

ACOSTUMBRATE A USAR TODAS LAS ARMAS. EL PROPIO JUEGO DETERMINA CUALES VAN A SUBIR DE NIVEL PRIMERO.



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games.* Entre todos los participantes se sorteará una consola Super Bitgame obsequio de



Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

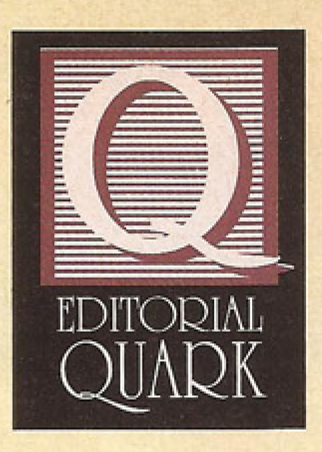
Estampilla



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**

AÑO 2 - Nº15 - AGOSTO 1993



ACTION GAMES

FROGGY VIDEOGAMES

Concurso Uruguay

CONCURSO SOLAMENTE VALIDO PARA RESIDENTES EN LA REPUBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY.

1 FAMILY
10 GAME

FECHA DE SORTEO: 15 DE OCTUBRE

Nombre y apellido: ....

....Documento: ....Edad:........

Dirección: ....

....Tel: ....

¿Qué máquina tenés?:..

¿Qué otra te gustaría tener?:...

¿Cómo se llama el o los comercios en los que comprás tus videogames?:...............................

....

Los cupones se reciben por correo o personalmente en FROGGY - Video Games : Paraguay 1321, piso 7º, Montevideo - URUGUAY.
El sorteo se realizará el 15 de octubre de 1993 a las 17 hs. , en Froggy - Video Games.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

CONCURSO
ACTION GAMES - FROGGY
URUGUAY

FROGGY - Video Games
Paraguay 1321, Piso 7º
Montevideo - Uruguay

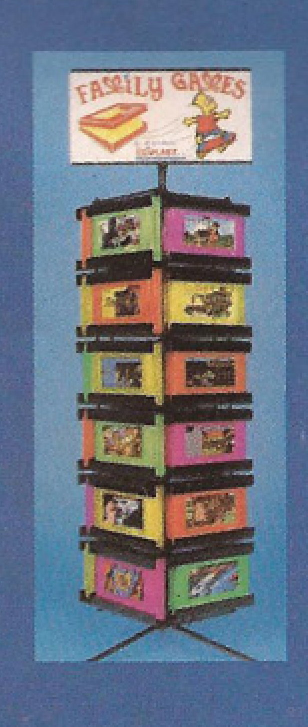
EXIPLAST S.A.

MUESTRE MEJOR PARA VENDER MAS!













Hoy por hoy para vender más hay que exhibir mejor. Cuanto más tentación sienta el cliente frente al producto más posibilidades de venta hay.
Mostrar bien en un exhibidor práctico y muy visible le facilita una decisión más rápida.

EXIPLAST diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado. Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta

Av. MAIPU 4071 - (1636) LALUCILA - Pcia. de BUENOS AIRES - Tel: 799-9193 / 793-1900

Punto & Promocion

THE COMBATRIBES

THE COMBATRIBES / Technos			
Lucha	12 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Para los fans del arcade, este juego es un viejo conocido. Es famoso por sus golpes brutales, como golpear las cabezas de los enemigos una contra otra, dar violentos hachazos o garrotazos y otras cositas suaves. En esta versión para el Super NES, los programadores del juego decidieron moderar un poco la violencia y quitaron los baños de sangre que aparecían en la versión original en arcade. Por lo demás, el juego es muy parecido, tanto en materia de movimientos como en los gráficos y en la pista sonora.

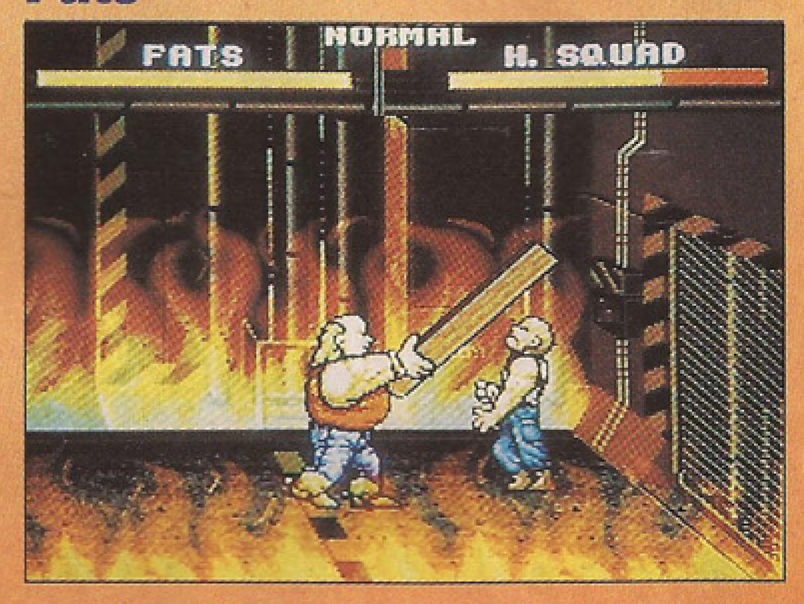
Sálvese quien pueda

Combatribes tiene, en total, 16 personajes. Jugando solo o en pareja contra la computadora, podés elegir entre tres truculentos luchadores, que enfrentan a los enemigos a mano limpia. Todos los otros tipos que encontrás en el juego están disponibles para usar en el Versus Mode. Algunos de ellos, sin embargo, son totalmente tramposos. Hay un fulano en este juego que usa hasta fusil, un palo, hacha y taco de polo. Una cobardía.

VERSUS MODE

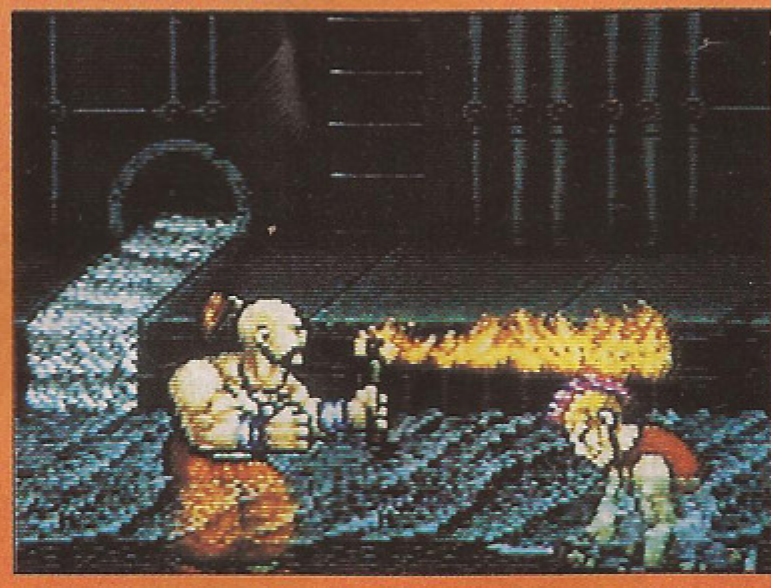
En este modo de juego, los combates se desarrollan cara a cara en tres escenarios a elegir. Sacando los tres luchadores principales, los otros 13 personajes de la lista de opciones están disponibles según el password que uses. Empleá la seña 9207. Permite que elijas a cualquiera de ellos. Sólo vale la pena luchar contra los jefes.

Fats



El gordote usa un palo para acertarles a sus enemigos. Su mejor movimiento es el golpe especial, en que da garrotazos rápidos.

Salamander



Con el golpe especial, puede alcanzar a los enemigos a la distancia con su soplo de fuego. Pero el movimiento más copado es el de defensa: Salamander se vuelve invisible y puede golpear a su gusto.

MODOS 1 ó 2 PLAYER

Elegí uno de los tres luchadores principales del game y lanzate a la lucha. Son cinco fases, siempre con jefes en el final. A cada fase completada, ganás un password.

BERSERKER



98 kilos, 2,15 metros. Rapidez, fuerza, resistencia, y agilidad equilibradas. Golpe especial: rodillazo.

BULOVA



106 kilos, 2,08 metros. Luchador fuerte y resistente, pero lento y poco ágil. En su golpe especial, Bulova sale corriendo y da un codazo.

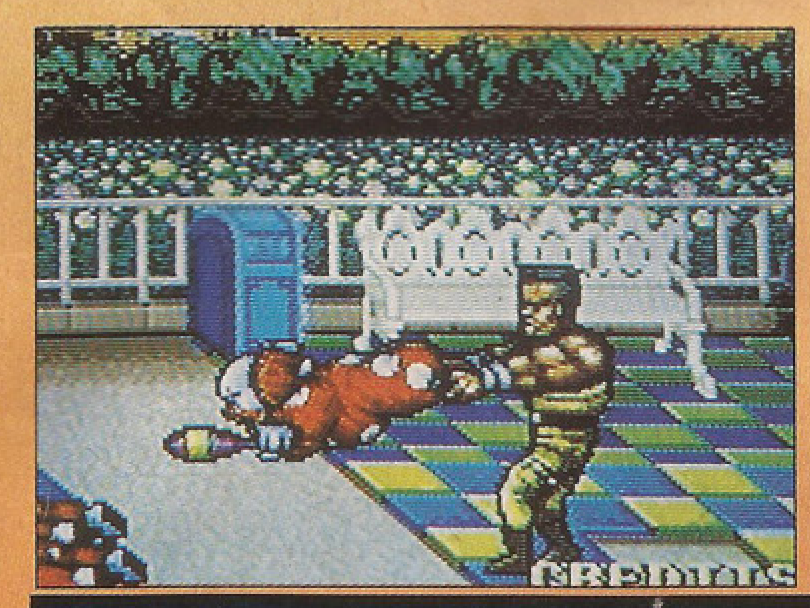
BLITZ



90 kilos, 2,11 metros. Es el más rápido y ágil de todos, pero su golpe es débil y tiene poca resistencia. Golpe especial: voladora.

LOS GOLPES MAS COPADOS

PARA USAR EN EL MODO 1 ó 2 PLAYER

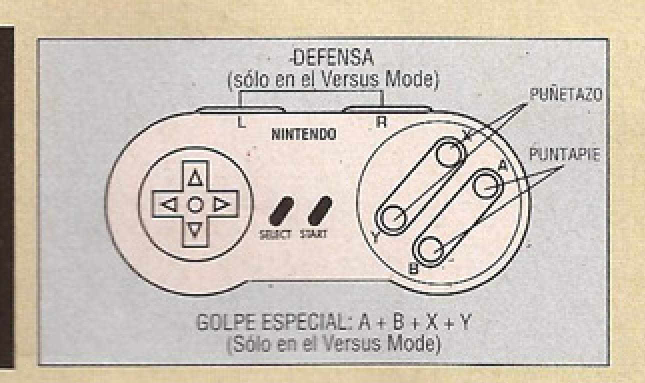


GIRAR AL ADVERSARIO POR LOS PIES: cuando el enemigo está acostado, acercate y apretá Y.



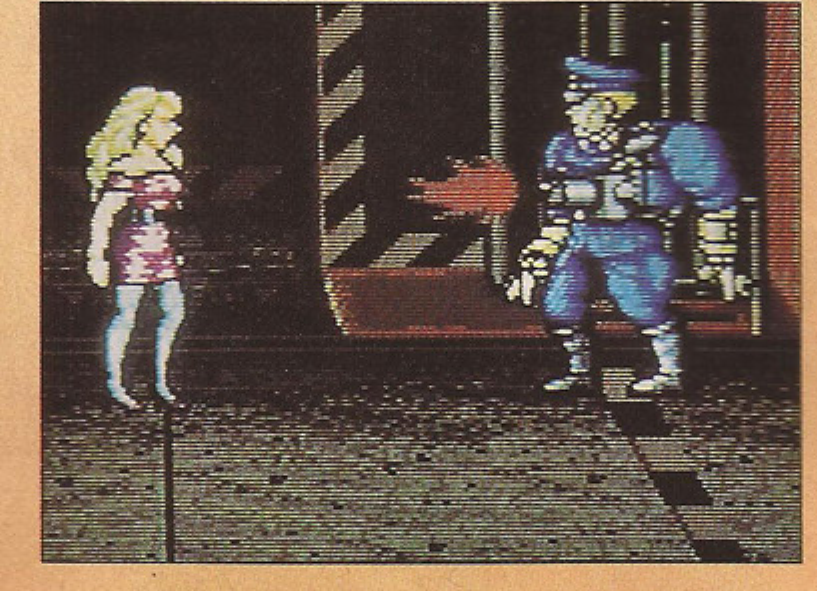
GOLPEAR UNA CABEZA CONTRA OTRA: cuando estés con un adversario a cada lado, apretá Y.

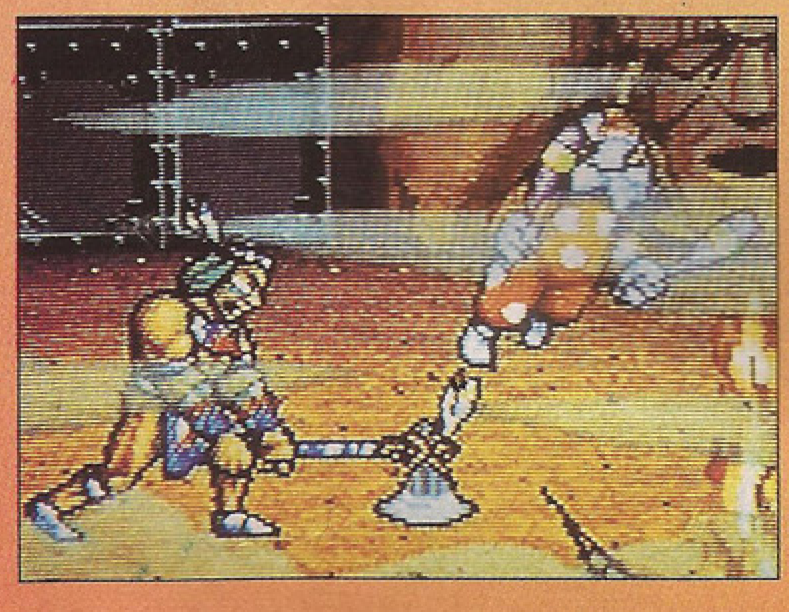
EL PASSWORD 9207 PERMITE QUE LUCHES HASTA CON PERSONAJES IGUALES



Swastica

A pesar de su semejanza con Bison, este personaje es un robot con una potente ametralladora incluida en su cuerpo. Usá el comando de golpe especial para tirar.



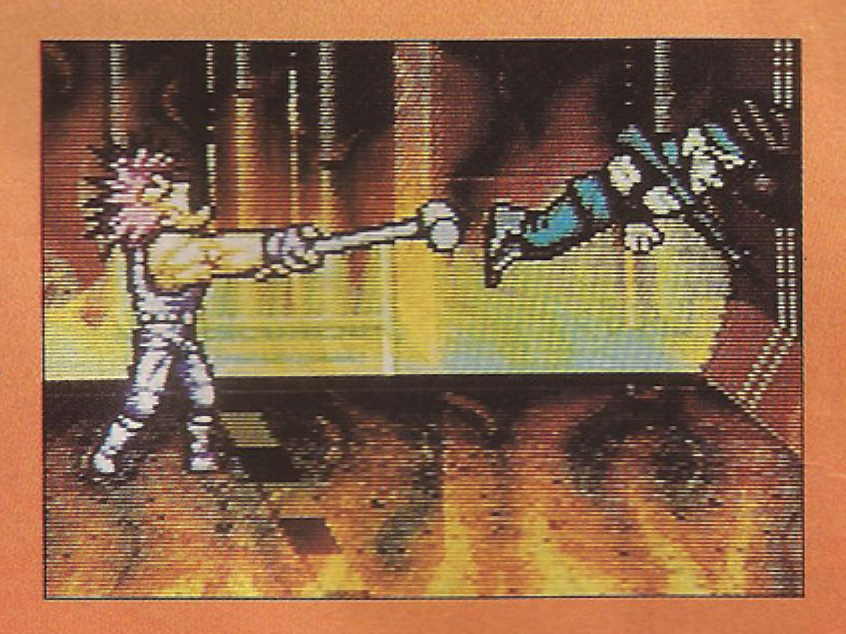


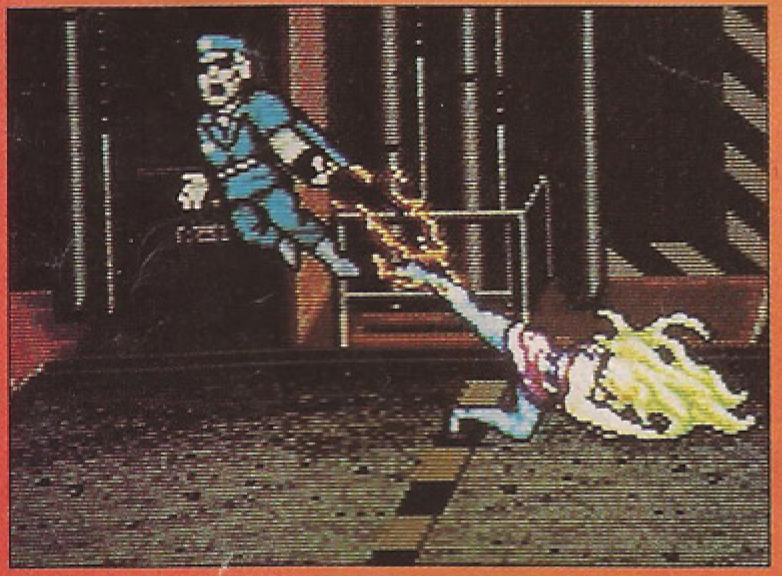
Windwalker

El piel roja adora quitar con su hacha el cuero cabelludo a sus enemigos. Para dar varios hachazos seguidos, usá el comando de golpe especial.

Trash

Usando un martillo de cabo largo, este punk muy loco puede acertar a sus adversarios desde bien lejos. Para dar varios martillazos seguidos, usá el comando de golpe especial.





Martha

Es la jefa más poderosa del juego. El movimiento más genial de ella es la supercoz de fuego. Basta usar el viejo y querido comando de golpe especial.

HYPER V-BALL

HYPER V-BALL/McO'river			
Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Los juegos de deportes son una de las mayores pasiones de los estadounidenses. La lista de games del género para Super NES es bastante menor que la de Mega, pero de a poco Nintendo va invirtiendo en el ramo. Este juego de volley, por ejemplo, es muy bueno y creativo. Podés hacer torneos reuniendo a las mejores selecciones de volley masculino y femenino. Y lo que es más alucinante: también podés jugar con teams de robots.

Jugadas de campeón

La variedad de jugadas es grande: cinco tipos de saques y ocho modalidades de ataque, sin hablar de las gambetas, bloqueos y otros trucos. Los comandos son fáciles y funcionan de manera igual en los torneos para hombres, mujeres o robots. Lo que cambia en el caso de los robots es el efecto de las jugadas: las cortadas son mucho más fuertes y algunos saques tienen efectos especiales. Lo más divertido del juego es jugar con ellos.

ALGUNAS JUGADAS IMPORTANTES

Saques

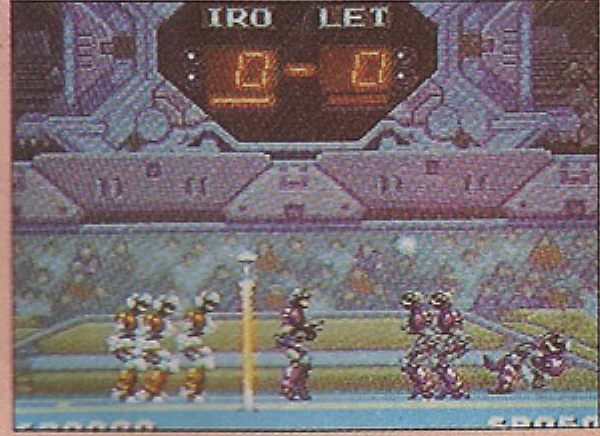
Con el Direccional, el sacador levanta la pelota. Cuando se pone roja, apretá B.
Viaje a las Estrellas - Usá ↑
Viaje al Fondo del Mar - Usá el Direccional hacia adelante.



EL JUGADOR QUE GUIÑA ES EL QUE VA A RECIBIR LA PELOTA

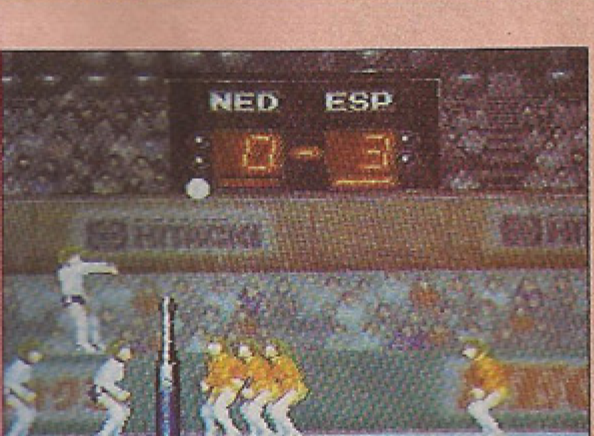
Levantamientos

Los comandos de abajo deben ser dados antes de que el levantador reciba la pelota.
Levantamiento alto junto a la red: usá ↑
Levantamiento bajo junto a la red: usá ↓
Levantamiento hacia la mitad de la cancha: usá el Direccional hacia atrás



Cortadas

Los comandos del Direccional tienen que ser dados antes de que el cortador reciba la pelota.
Colocar la pelota en el medio de la cancha: poné el Direccional hacia el frente.
Colocar la pelota cerca de la red: Direccional hacia atrás.
Hacer "la dejadita": Apretá ↑

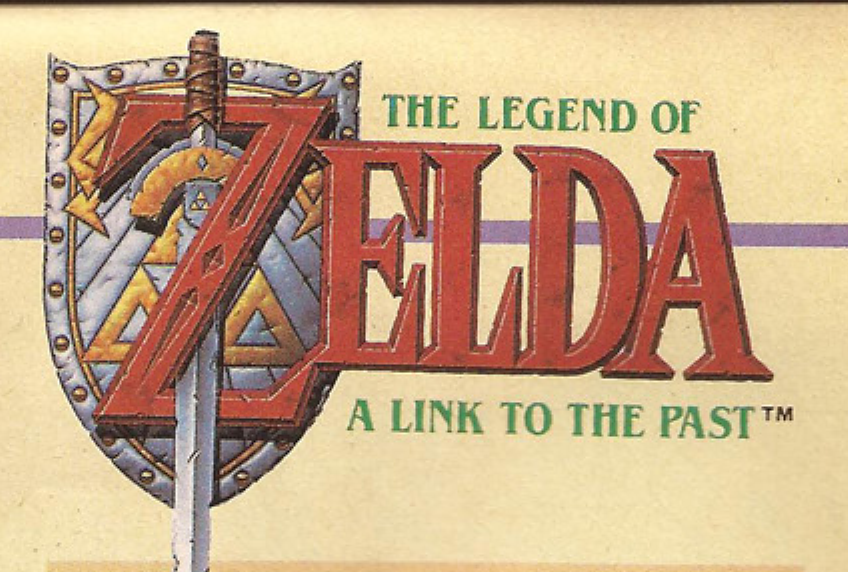


Bloqueo

En cualquier momento del juego, apretá B. Pero sólo funciona cuando la pelota está en manos del adversario, claro.

EL MOMENTO JUSTO PARA GOLPEAR LA PELOTA ES CUANDO SE PONE ROJA

EL PROPIO JUEGO ELIGE AL JUGADOR QUE VA A TOCAR LA PELOTA. BASTA QUE VOS DES EL COMANDO CORRECTO EN EL MOMENTO CORRECTO.



Vamos a dedicar este capítulo al castillo Turtle Rock, que es para arrancarse los cabellos.

Entrada a Turtle Rock

Para entrar en este oscuro castillo, tenés que ir a las montañas de Light World. Dirigite al ángulo derecho del nivel más alto y vas a ver un piso elevado con una escalera. En medio de este lugar hay uno de esos teletransportadores, que te llevará directo a Dark World. Enseguida alcanzás la entrada de Turtle Rock. Ahí sólo tenés que usar el medallón Quake para abrir el castillo.

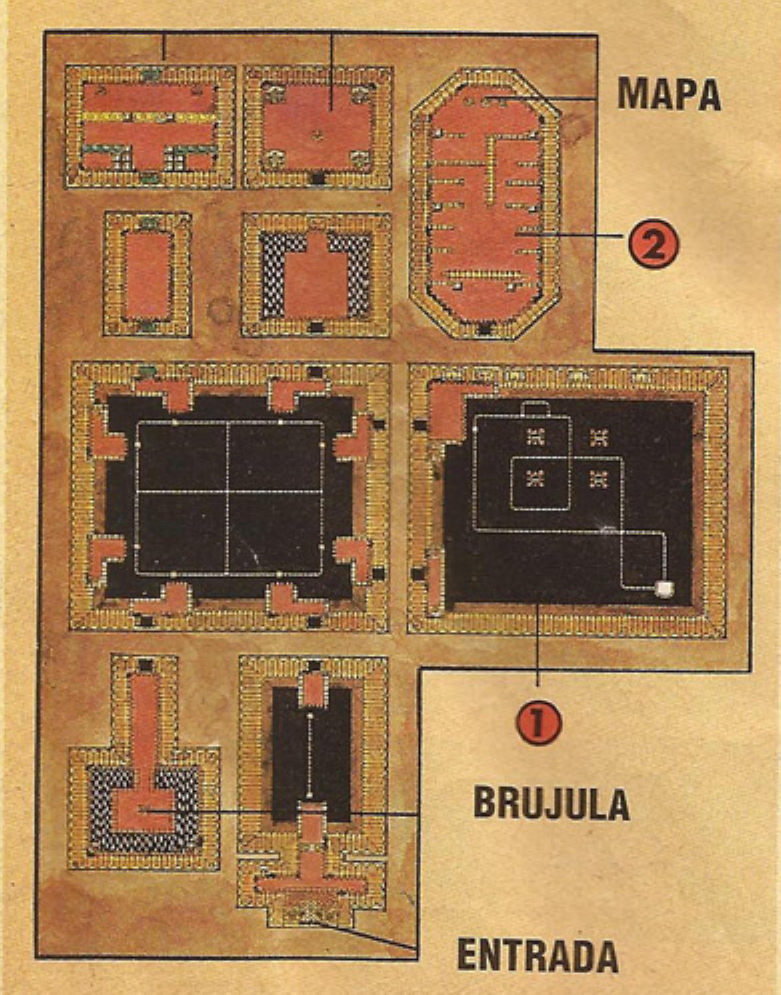
Usando el Cayado

Inmediatamente en la primera sala de Turtle Rock encontrarás una línea punteada (o pista) atravesando un profundo foso. Claro que no vas a andar haciendo de equilibrista en la cuerda floja. Basta usar un precioso ítem: el cayado de Somaria. Hace surgir una plataforma deslizante capaz de llevarte al otro lado. Varias salas de Turtle Rock tienen estas vías. Cuando es preciso hacer curvas con la plataforma, basta usar el Direccional.

Piso F1

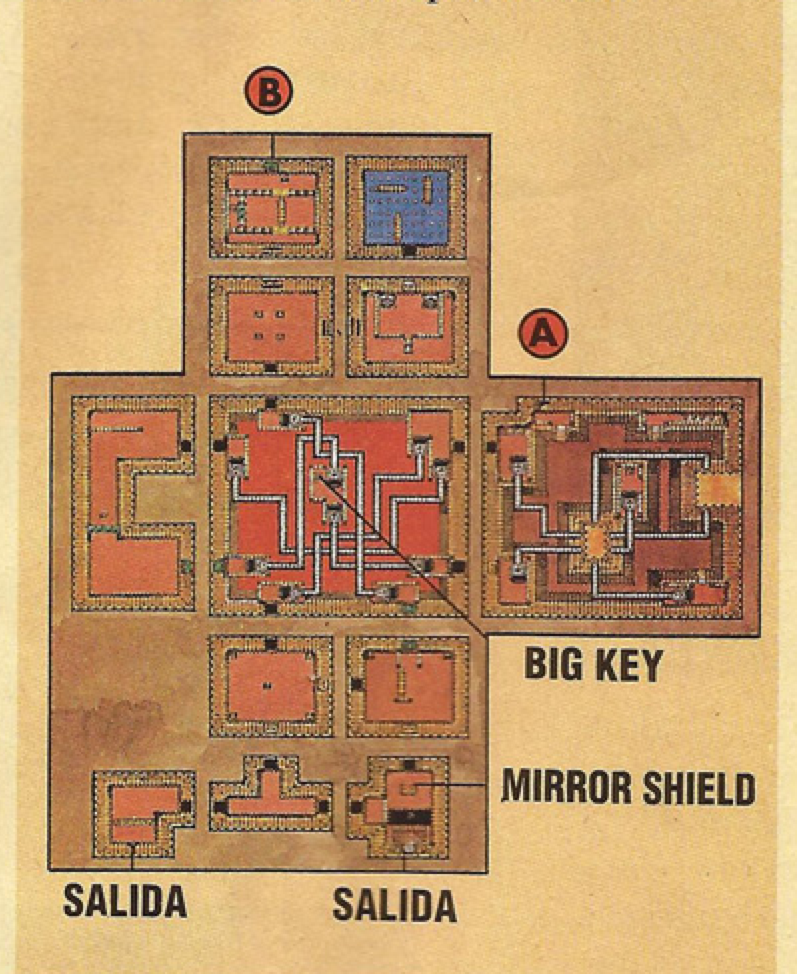
El primer piso que vas a explorar es el F1 (ver mapa). Para alcanzar la sala 2, donde está el mapita del castillo, necesitás abrir una puerta en la sala 1. El secreto es encender primero las antorchas de abajo, de la izquierda a la derecha, y después las de arriba, también de la izquierda hacia la derecha. La puerta queda abierta solamente mientras todas están encendidas.





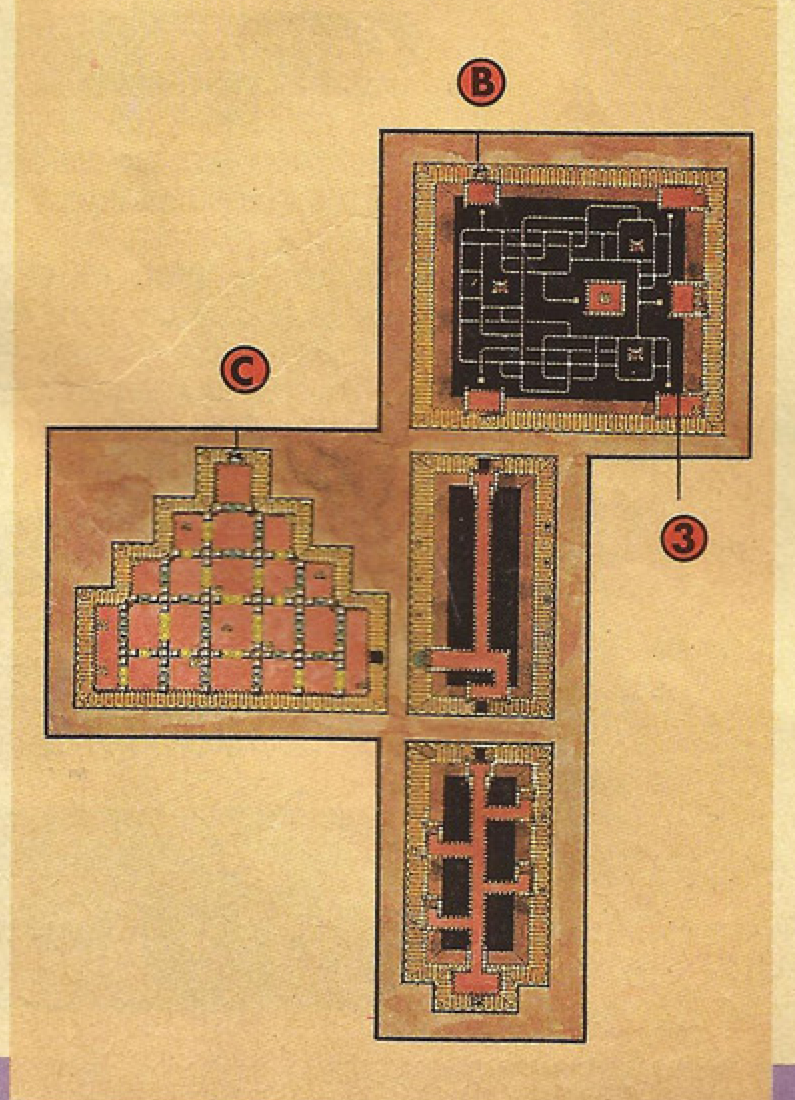
Piso B1

¿Te gustan los desafíos? Este piso B1, por ejemplo. Vas a tener que transitar por un laberinto de caños para encontrar las distintas salas del piso. Hay que mirar el mapa, brother.



Piso B2

Ahora te vas a arrancar los últimos pelos que te quedan. La sala 3 (ver el mapa) tiene un montón de pistas y para colmo es toda oscura. Lo primero que tenés que hacer es alcanzar la plataforma del medio. Esta abre una puerta para salir de esa locura.



Trinexx

Es el nombre del jefe de Turtle Rock. El tipo es una especie de dinosaurio con tres cabezas. Combatí con hielo la cabeza que suelta fuego; tirá fuego en la cabeza de hielo; y usá la espada en la tercera, que es normal. Después se transforma en una especie de serpiente. Para derrotarla, tenés que dar espadazos en la bolita roja de su cuerpo hasta cansarte. Andá con los potes llenos de energía, porque la vas a necesitar.



STREET FIGHTER 2

Jugar con los jefes - ¡Acaba de salir un supercódigo para jugar con Vega, Bison, Balrog y Sagat! Pero atención: para usarlo, necesitás un accesorio Game Genie para Super NES.
La seña es la siguiente:

10A4 - 0767 ✸ F0AE - 6D04

Después de colocar este código, andá a la opción Versus y seleccioná Ryu y Ken. Apretando Start en los dos joysticks, aparecerá la opción Stage Selection. El primer jugador debe elegir uno de los países en que están los jefes. Comenzá el juego normalmente y listo: el segundo jugador usará el jefe del área que eligió. ¡Alucinante!

Ahora, atención. Este recurso para jugar con los jefes es una jugarreta genial de la barra del Game Genie en el cartucho de SF2. Por eso, no te extrañes si ocurren cosas muy raras. Los personajes pueden quedar con colores totalmente diferentes, dar golpes y gritos anormales. En el segundo round, aparecen con las partes del cuerpo totalmente alteradas: la cabeza en lugar del pie, la pierna en la barriga y otras locuras. El truco no es perfecto, pero sin duda satisface el deseo de todo gamemaníaco de jugar un poco con los jefes. Este truco fue incluído en la revista a último momento. Muy pronto publicaremos material con mayores detalles.

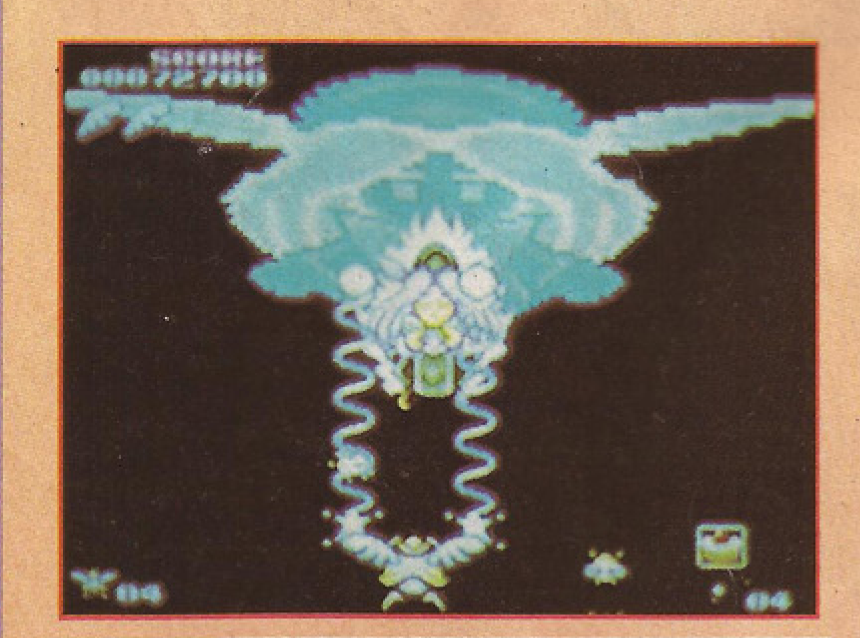
FLYING HERO



En este juego, el héroe es una paloma mensajera, y tiene que salvar a su dueña, una linda jovencita que, para variar, fue raptada. Vas a sobrevolar un universo lleno de detalles locos, pero dentro del ambiente de los cuentos de hadas, y por el camino, vas a pasar por bosques, mares, ciudades submarinas y templos. Para conseguir rescatar a la chica, vas a tener que demostrar puntería y agilidad, además de estar atento a los ítems flotantes que te dan una mano. Para llegar a un final feliz en esta historia y no gastar tantos Continues, aquí van algunos consejos.

En la selva encantada

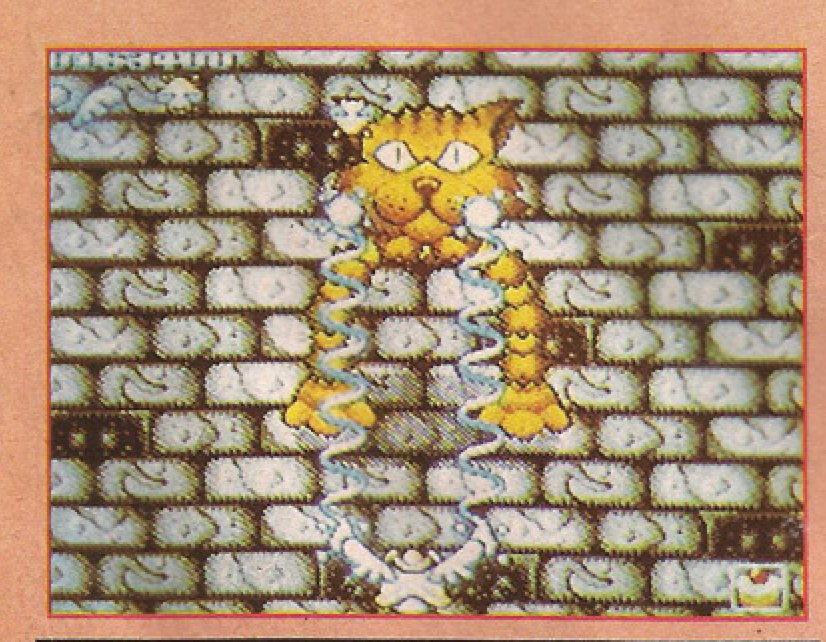
Tenés que exterminar escarabajos, murciélagos, monos voladores (!) y colmenas, que deben ser reventadas para evitar un ataque fulminante de abejas. En el medio de este tiroteo antizoológico, acumulá ítems. Más adelante, hay un desierto.



Va a aparecer una linda muchacha en la pantalla. ¡Disparale pronto! Quedate tirándole a esta belleza. Se trata del primer jefazo...

En el bosque

Aquí, recorrés un sendero repleto de magos pesados y osos que tiran piedras. Para enfrentar al subjefe, basta quedarse tirando desde los ángulos de la pantalla.

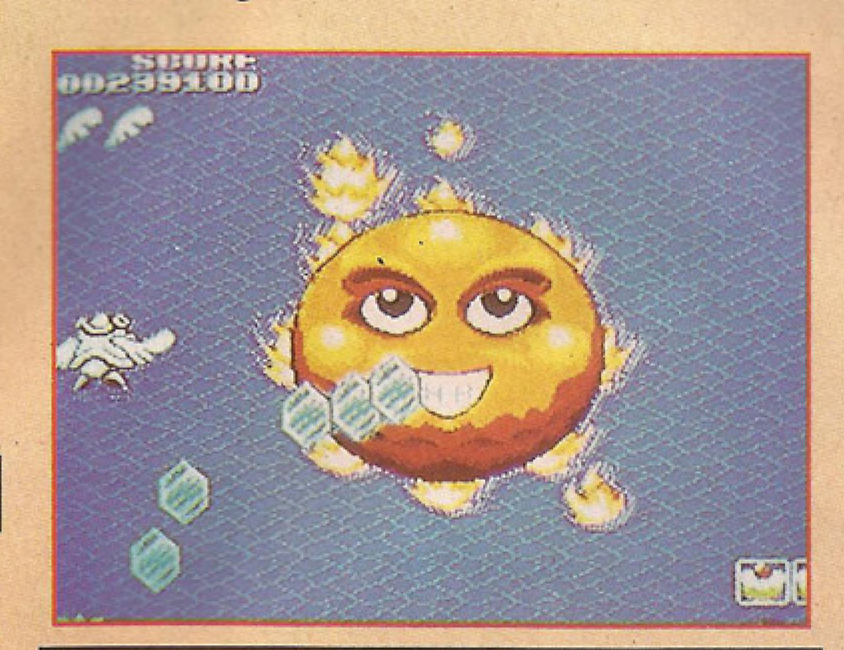


El jefazo es un gato bestial. Para derrotarlo, disparale y escapá de su mira.

Sobre el mar

Arrasá con barquitos y aviones piloteados por monitos. Cuando aparezca un navío enorme, volá por encima de él y reventá los cañones.

El subjefe es un papagallo pirata: basta tener cuidado con su gancho y la espada de este enemigo.

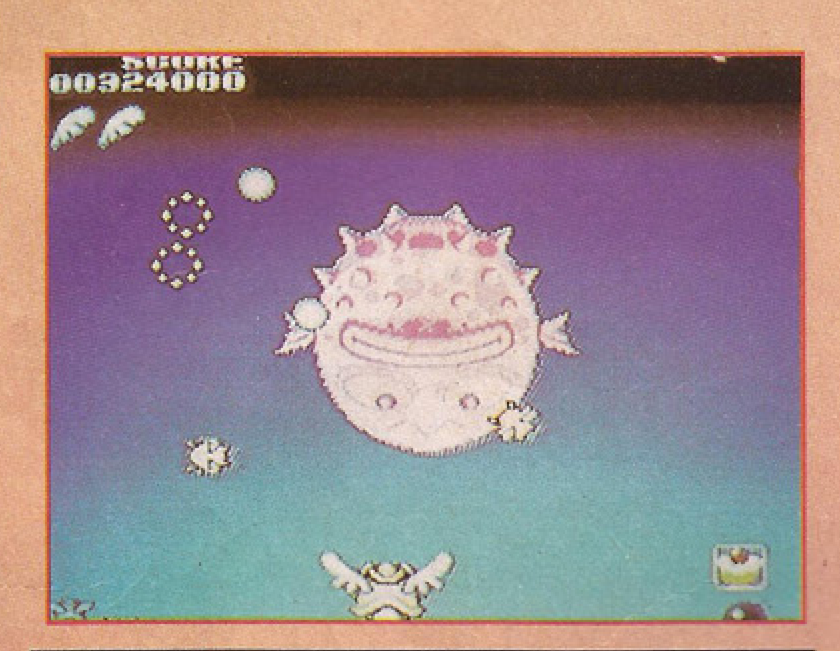


Esquivá las ráfagas de fuego y tené cuidado con la risa de este enemigo, porque tira proyectiles.

En una ciudad submarina

El escenario parece inspirado en la Atlántida, la legendaria ciudad perdida.

Tené cuidado principalmente con los volcanes activos (¡qué viaje!) y atención con un pez espinudo que larga por la boca unos hijitos remolestos. Seguí adelante y vas a encontrar una chica extraña que gira cuatro brazos en cruz a una velocidad creciente. Acabá enseguida con ella, basta girar alrededor de ella y quedarse tirando. Después de cruzar un barco náufrago, eliminá una linda pero peligrosa sirena.



Reventá al pez redondo que suelta espinas e hijos. Tirale en la cabeza.

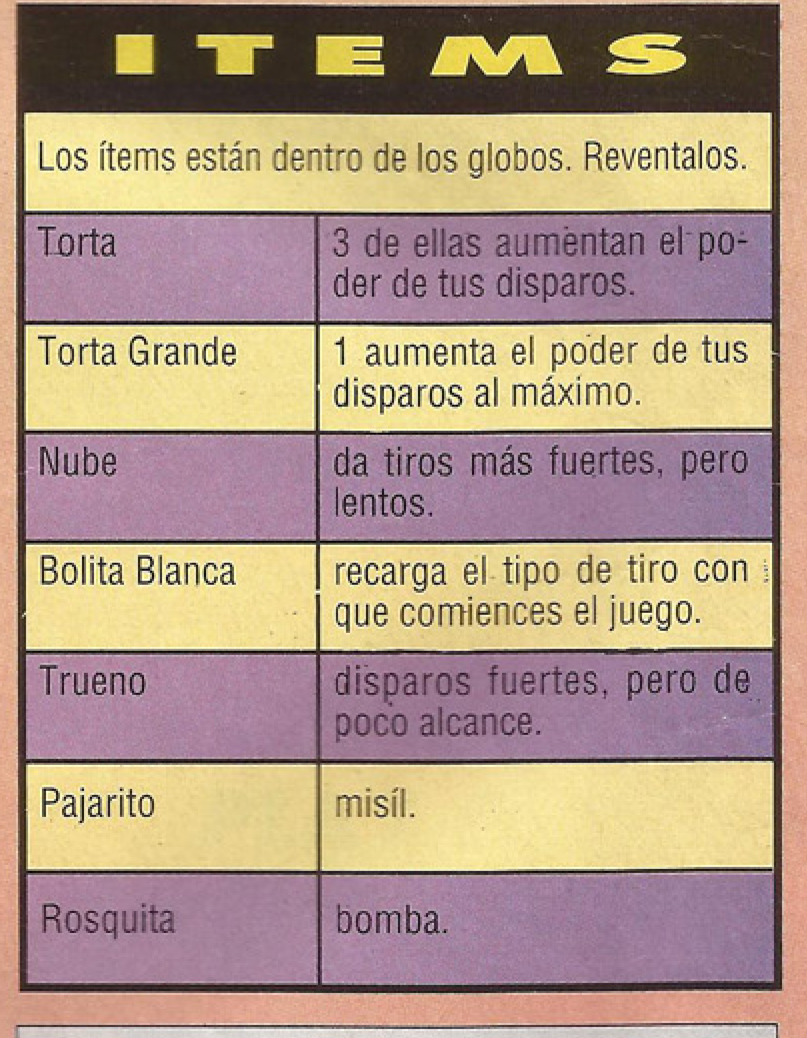
DEBAJO DEL AGUA, SOLO PODES DESTRUIR LAS VIBORITAS ROJAS DESPUES DE REVENTAR A LA CHICA CON CUATRO BRAZOS.

En el templo

Nuestra historia continúa y vos enfrentás tanques de juguete, halterofilistas (levantadores de pesas, esqueletos y helicópteros. Aquí, tres subjefes: una olla gigante, una nave oval que se divide en cuatro y un enorme pato verde. El jefe es un robot gigante. Para vencer a todos estos malos, tirá mucho y esquivá rápidamente los disparos de los enemigos.



Para acabar con la raza de este robot, no le tires de frente.



ITEMS

Los ítems están dentro de los globos. Reventalos.

Torta	3 de ellas aumentan el poder de tus disparos.
Torta Grande	1 aumenta el poder de tus disparos al máximo.
Nube	da tiros más fuertes, pero lentos.
Bolita Blanca	recarga el tipo de tiro con que comiences el juego.
Trueno	disparos fuertes, pero de poco alcance.
Pajarito	misíl.
Rosquita	bomba.



JAKI CRUSH

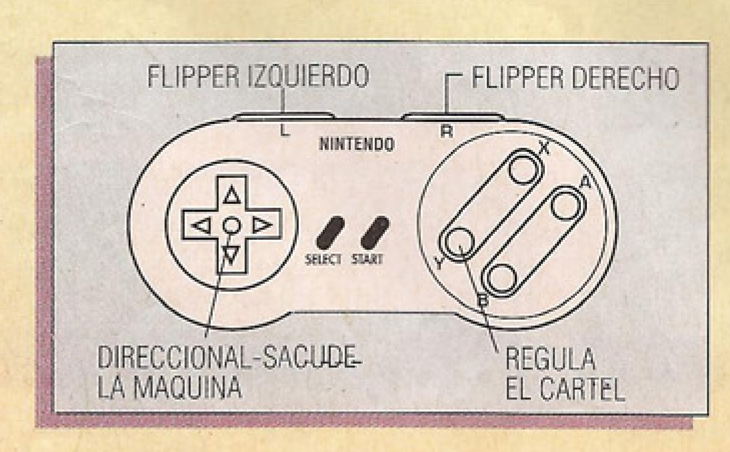
Atención, amantes del pinball: apareció Jaki Crush, el primer game con bolita y flippers para el Super NES. Y Naxat, la softhouse del juego, se gastó toda en hacerlo lindo. Las pantallas tienen un clima macabro, demoníaco, con detalles orientales y un montón de criaturas y esqueletos. Es un placer quedarse observando la riqueza gráfica, principalmente de las fases de bonus. ¡Aparecen sorpresas en la pantalla que producen escalofríos a cualquiera! El pinball, por otro lado, es bueno para relajarse. Poné a descansar tus neuronas después de tanto matar jefes de fase de otros games, y conseguí este juego.

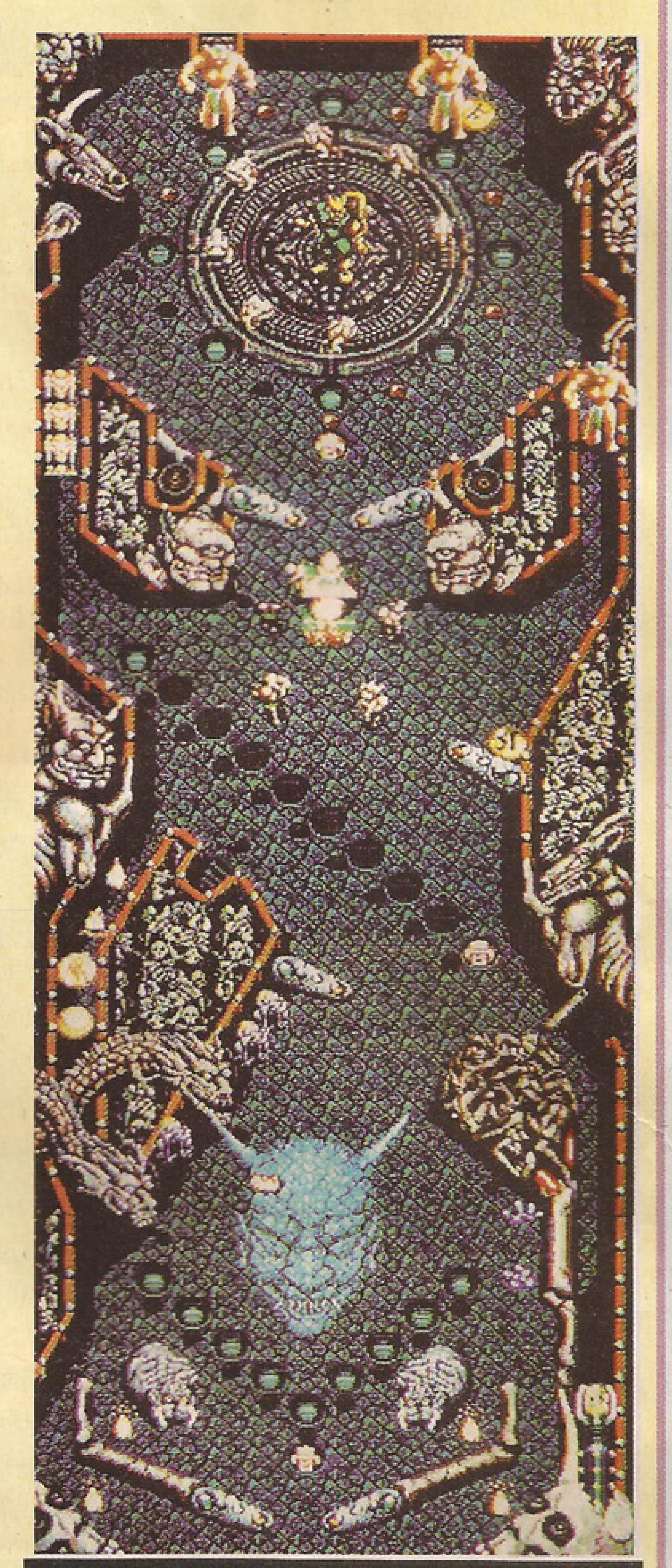
Fase infernal

Es la pantalla básica, donde comienza el juego y existen accesos para las fases de bonus. Esta fase contiene tres segmentos con flippers. En el primero, se destaca un enorme rostro demoníaco, al que tenés que acertarle hasta que se vuelva marrón. Hecho esto, el diablo engulle la bola y se transforma en tres pinitos verdes que hacen rebotar tu bolita. Y esto engorda mucho tus puntos. Otro truco: para no perder bolas que pueden caer en las canaletas externas de la pantalla, acertales a las antorchitas que están al lado de los murciélagos. Haciendo esto, van a aparecer pinitos que cierran las terribles canaletas. ¡Ah! Prestá atención y notá que, de vez en cuando, salen unos bichitos extraños de las paredes cerca de las cabezas de los dragones. Acertales y aparecerá una casita oriental que evita la fuga de la bolita entre los flippers.

Alto de la pantalla

En el segundo piso de esta pantalla sólo hay un flipper. Usalo para hacer la limpieza de los cuatro minotauros que rodean a la lámpara oriental. Ahí, mandá la bolita para el tercer segmento, en el cual hay dos flippers y dale a los dos guardianes en el tope de la pantalla. Mandá la bolita contra el unicornio y la pantalla se va a esfumar toda. Tirá la bola contra el diablo que está en el ángulo superior derecho de la pantalla, pues se engulle la bolita y escupe dos. En este instante, allá abajo, aparece un demonio-calavera, loquito por ser arrasado. En el medio de toda esta confusión, aprovechá para acumular puntos y llegar a las pantallas de bonus.





Escenario perfecto para un exorcista: llamas, dragones, demonios... ¡Cruz diablo!



JAKI CRUSH / Naxat	
Pinball	1 a 2 jugadores
Cartucho japonés	8 Mega

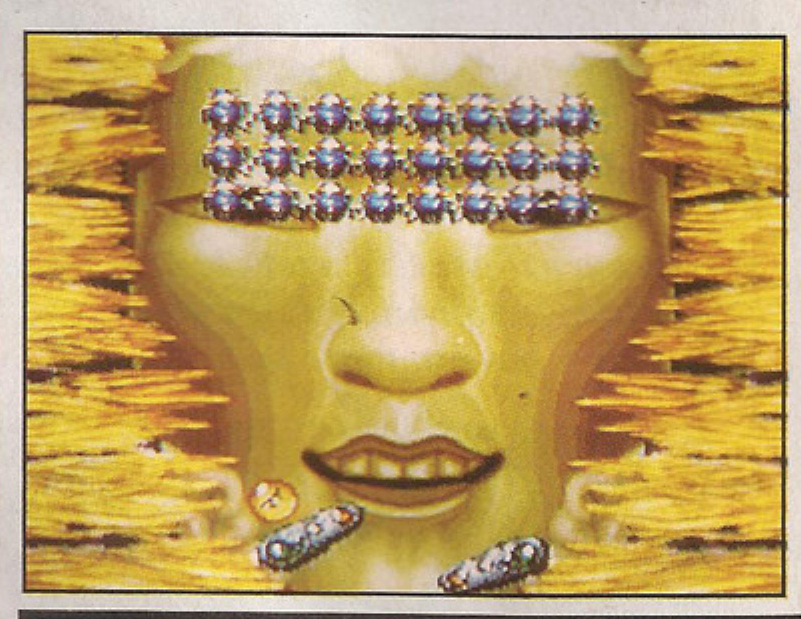
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

PANTALLAS DE BONUS

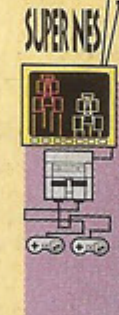
Sirven para garantizarte puntos y bolas extras además de proporcionar viajes visuales. Es jugar y alucinarse. Aprendé cómo tener acceso y cómo son.

Pantalla del rostro

Llegá a esta fase a través del minotauro grandulón de la fase infernal.



Reventá al grupo de escarabajitos y quedate acertándole a los ojos de este rostro inescrutable.



Pantalla en llamas

El acceso a esta fase es idéntico al de la pantalla del rostro.



¡Uau! Fuego, llamas, fogatas y dragones. Sólo falta el olor a azufre. Reventá todas las fogatas.

Pantalla azulada

El acceso a esta fase se hace por el primer dragón de la fase infernal. Los flippers son sujetados por dos androides.



Reventá el grupo de bichitos que aparece en el medio de la pantalla.

KING OF RALLY / Meldac/Kaze			
Carrera	8 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

KING OF RALLY

El rally internacional es casi tan antiguo como el propio automóvil. Y este game, lanzado por Meldac/Kaze, simula un rally llamado París-Moscú-Beijing. Por si alguien no lo sabe, Beijing es el nombre de la capital de China, que solemos llamar Pekín. Andá enterándote que es una carrera larga, con varias etapas y problemas. Vence quien completa el trayecto en el menor tiempo. Lo más interesante de este game es que el jugador ve su auto desde todos los ángulos: por delante, por detrás y por los laterales. Antes de cada etapa, tenés que equipar tu vehículo. Y podés elegir uno de los cuatro pilotos disponibles, entre ellos una chica. Para obtener mayor rendimiento en este trip, elegí el cambio manual, ya que en la versión automática se gasta mucho tiempo entre la segunda y tercera marcha.

EQUIPOS

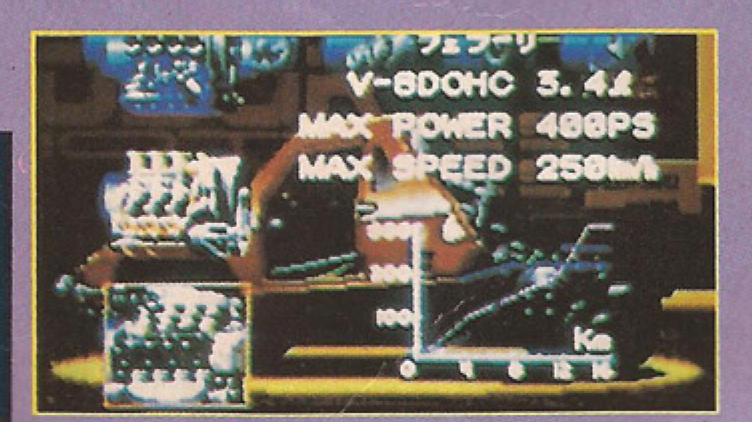
Antes de cada etapa de la carrera, tenés que reequipar tu auto. Elegí los componentes adecuados para cada trayecto: asfalto, nieve, desierto o sendero. En todos lo casos, usá el volante blanco que es el mejor.

NEUMATICOS

Tarmac - bueno para asfalto.
Gravel 1 - bueno en el desierto.
Gravel 2 - pisá a fondo cuando lo conduzcas en los senderos.
Snow - adecuado para la nieve.

MOTOR

DOHC-4 2.0 1 - es el motor más liviano y consume poco, pero rinde baja velocidad.
FLAT6SOHC 2.7 1 - es un motor mediano y convincente.



V-8DOHC 3.4 L - motor pesado, que gasta mucho pero es el más rápido.

PITS

Son puntos esparcidos por el rally, donde están los fiscales que chequean y cronometran tu desempeño durante la prueba. Las paradas en los pits son obligatorias.

CAMBIO MANUAL	
X-1ª marcha	Y-2ª marcha
B-3ª marcha	A-reversa



Para ganar tiempo, no cuesta nada acortar camino. Pero tené cuidado de no chocar contra la vegetación.

STREET FIGHTER II
JUGANDO CON LOS JEFES

En otra edición, divulgamos en primera mano un código para jugar con los jefes de Street Fighter 2, usando el Game Genie para Super NES. La noticia fue incluída en la revista a última hora. Ahora, con más calma, vamos a ver todos los efectos que provoca este código en el juego. EL CODIGO ES:

10A4 - 0767 ✱ F0AE - 6D04

Atención: *para usar este código, tenés que tener un Game Genie para Super NES*

Arma de doble filo

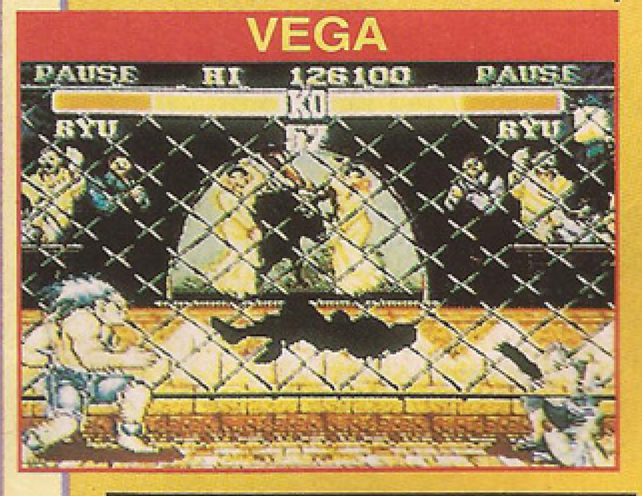
Este password no forma parte del libro de códigos oficial del Game Genie de Super NES. Fue divulgado por la revista americana Electronic Gaming Monthly, y nadie sabe, con seguridad, quién lo descubrió. El código realmente permite que se juegue con Bison, Sagat, Vega y Balrog, pero de una forma totalmente artificial. Veamos algunos de los efectos secundarios que provoca:

* Cuando aparecen en la pantalla, los personajes tienen sus colores totalmente adulterados. Sólo después de lanzados contra el suelo se vuelven un poco más parecidos a su aspecto original.

* En el segundo round, casi siempre los personajes aparecen deformados. Es como si sus cuerpos estuvieran todos cuarteados y vueltos a armar, con las partes fuera de lugar.

* Cuando vos intentás dar golpes especiales a los jefes, casi siempre el juego se traba y vos tenés que resetearlo. Al final, hay que limitarse a dar los golpes simples, en que se usa solamente un botón.

VEGA



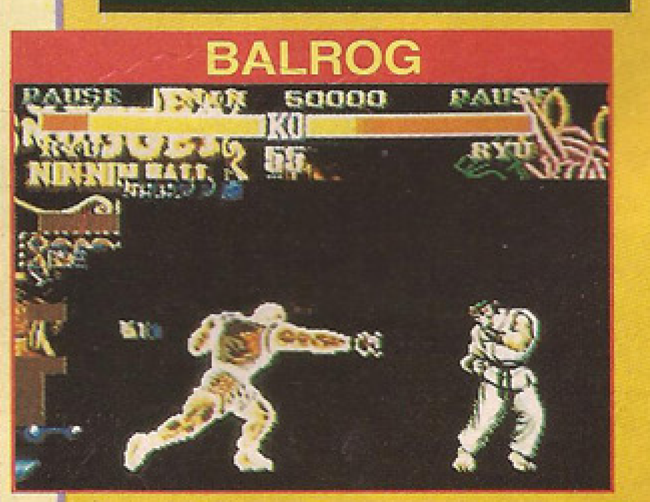
Vega aparece en la pantalla como el Hombre Sombra. El único golpe especial que se puede dar con él es el salto mortal: ↓ , ↙, ← + patada fuerte.

SAGAT



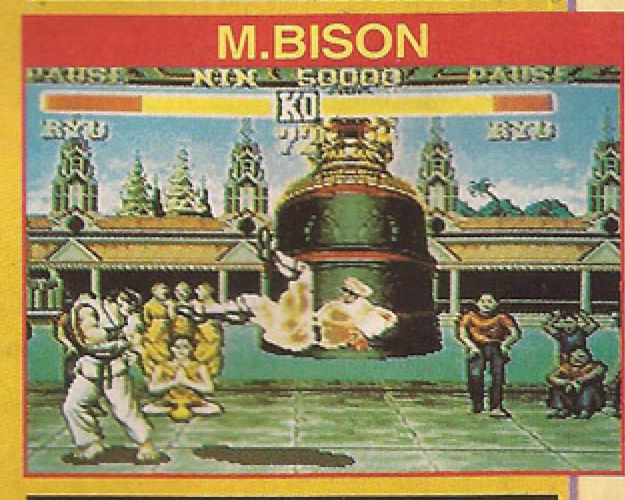
Fijate en los colores con que aparecen en la pantalla los personajes. Con Sagat, contentate con dar el Tiger Uppercut: → , ↓ , ↙ + puñetazo fuerte.

BALROG



Al jugar con Balrog, hasta el escenario se vuelve diferente. Este personaje queda limitado a los movimientos simples: sólo da puñetazos.

M.BISON



Dos golpes especiales vienen listos. Para la tijera, usá la patada fuerte; para el tornillo con fuego, da un puñetazo fuerte.

ACCION/ESTRATEGIA

SPANK QUEST

SPANK QUEST / Softhouse

Acción/Estrategia | 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

¿Te gustan los juegos de estrategia con un poco de acción? Entonces prestá atención a éste, donde comandás a un monito lleno de trucos. El objetivo es juntar las llaves de cada pantalla, y abrir la puerta que lo lleva a la próxima fase. Para variar, las fases están llenas de enemigos molestos que no pueden ni raspar al personaje, sino adiós. Spank Quest es del tipo de juego en que vos usás tu materia gris, pero también tenés que ser bueno con el joystick. Tenés hasta jefes en el final de las fases. El defecto del juego es la secuencia de presentación, que dura un minuto y no puede saltearse. Así, conectá el juego, andá a buscar una gaseosa y volvé cuando empieza la acción.

Campeón de la bola

La única arma del monito contra sus enemigos es una bola de goma. Provoca parálisis temporaria y también puede abrir agujeros en el suelo y las paredes. Lo mejor es que la bolita puede transformarse en bolas mayores, que desintegran a los enemigos.



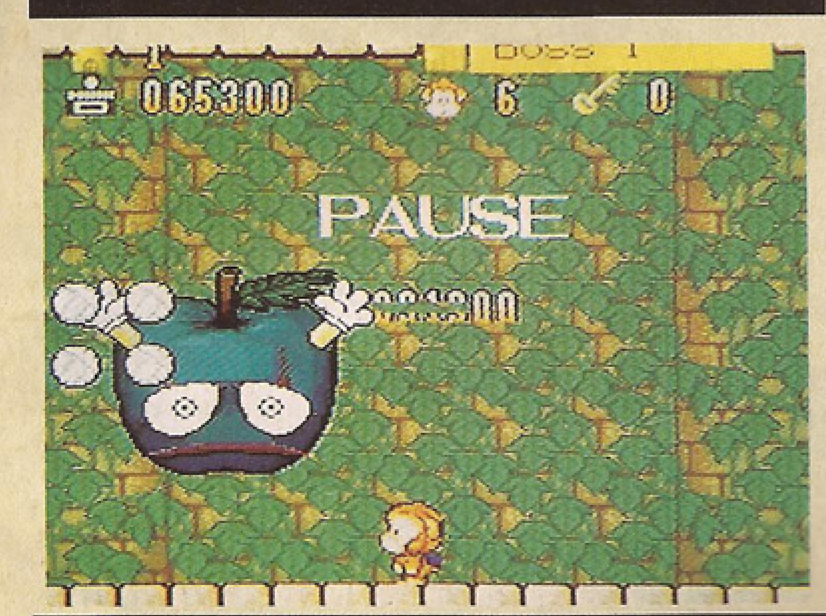
Para devolver las bolas, usá el botón de salto.

Sombreros

Los sombreros son los únicos ítems disponibles. Cada uno tiene una función que ayuda al monito. El de mago transforma la bola de goma en una de básquet con solamente un rechazo. El de minero atraviesa a los enemigos que caen desde arriba. El de béisbol permite que controles las bolas con mayor facilidad. La corona tiene el don de reventar bloques. Queda el de paja, que es un misterio: no descubrimos ninguna función para él.

Jefes

En el final de cada mundo, que tiene 10 fases en total, enfrentás un jefe. Los jefes son siempre frutas gigantes y muy resistentes. Es necesario tirarles bolas y más bolas encima.



La pelota de voley es una buena arma, porque actúa durante más tiempo.

BOLAS

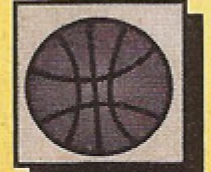


TENIS
Soltá la bola de goma y enseguida apretá el botón.



FUTBOL
Soltá la bola de goma y tirala hacia arriba. Cuando cae, saltá a su encuentro. Caerán en fila varias pelotas de fútbol.

VOLEY
Soltá la pelota de goma, tirala hacia arriba y rechazala dos veces. La pelota de voley desintegra al enemigo y todavía queda girando en la pantalla durante algunos segundos.



BASQUET
Soltá la bola de goma y rechazala tres veces. Las pelotas de básquet caerán espaciadas, limpiando la pantalla.

SUGERENCIA DE CONFIGURACION PARA EL JOYSTICK

B = Salto   Y = Tiro

Pasajes secretos

Varias fases tienen puertas escondidas detrás de bloques y muros. Siempre que tengas oportunidad, escudriñá las pantallas. ¡En los pasajes secretos vas a juntar puntos, una vida extra y hasta podés salir derecho a la fase siguiente! Parece refácil, pero es necesario ser un campeón con la bola.



Cada cabezazo en la bola da puntos, hasta que la reventás y ganás una vida.

FASE 1-2



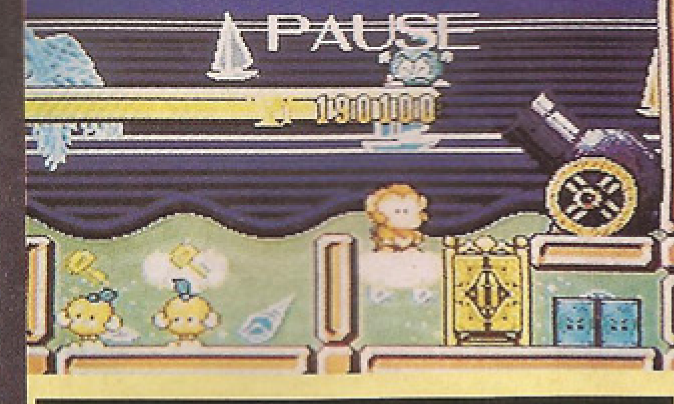
Este pasaje queda bien en el ángulo inferior derecho de la fase. Buscá otros pasajes en las etapas 1-8 y 1-9.

FASE 2-9



Para abrir esta, tenés que tirar bolas hacia arriba. Entrá rápido, ya que los enemigos andan rondando. Buscá pasajes también en las fases 2-4 y 2-5.

FASE 3-2



Este pasaje queda del lado derecho, saltando el primer escalón. Las etapas 3-7 y 3-9 también tienen pasajes.

SUPER NES

Rasti Video Games

Los video juegos que más pantalla tienen en el mundo

SUPERGAME



SUPER RASTI



RASTI GENIUS

RASTI:
25 años de experiencia y prestigio en juegos para la familia

* CON FAJA DE GARANTIA en los cartuchos y accesorios.
* CON CERTIFICADO DE GARANTIA.
* SERVICE OFICIAL EN TODO EL PAIS.



Rasti S.A.

Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli   Tel: 760-4191/3596   Fax: 760-6683

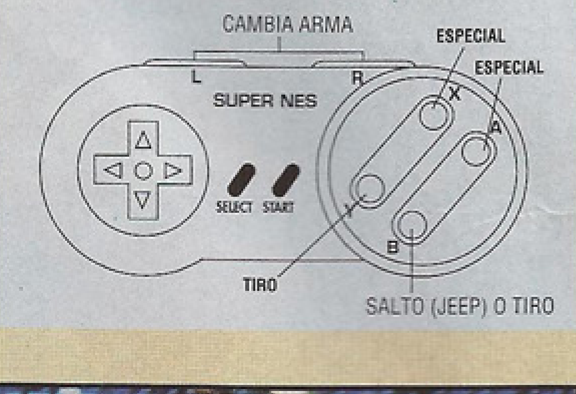


FIREPOWER 2000

El año pinta bueno para los que gustan de los games espaciales. Después de la maravilla de Axelay, también para Super NES, y Gleylancer para Megadrive, ahora le toca a Firepower 2000. Este game trae una innovación muy buena: podés elegir entre un jeep y un helicóptero. Y mejor: tiene la opción de dos jugadores, cada uno jugando con una "nave" diferente. ¡Recopado!

Un caza está haciendo una operación de rutina a 30 kilómetros al noroeste de las Bermudas cuando sufre una avería. Su panel indica mal funcionamiento del motor. El avión desaparece. Todos se quedan asustados ante este misterio. La respuesta no se hace esperar: una raza subterránea de guerreros planea dominar el mundo, robando armamentos de las principales potencias militares. Tu misión es delicada: acabar con ellos y salvar al mundo. Un aviso: ¡no será fácil!

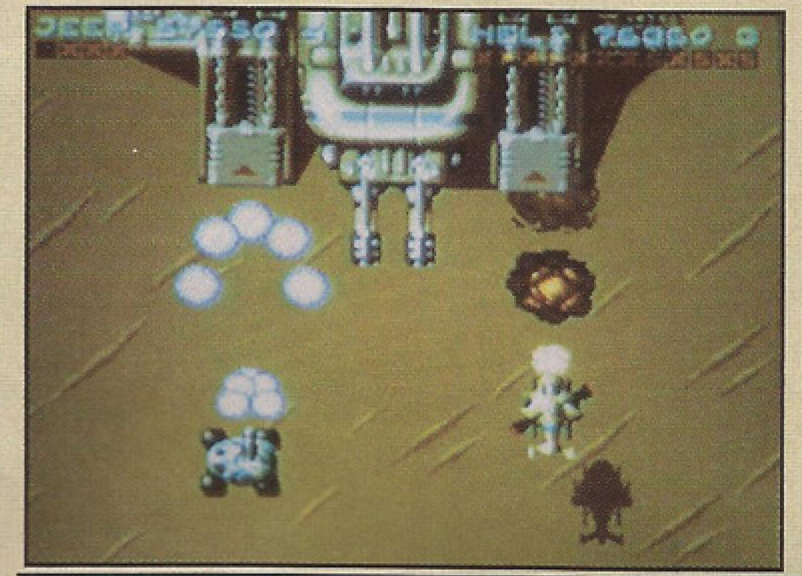




Tierra y aire

Hay básicamente dos tipos de enemigos: los que vienen por tierra y los que vienen por el aire. El jeep no es alcanzado por los aviones, pero las dificultades en tierra no causan daños al helicóptero. Conclusión: jugar de a dos permite sacar el máximo provecho de todas las situaciones. Tierra con el jeep, aire con el helicóptero. Lo mejor es que ambos alcanzan enemigos tanto en la tierra como en el aire. ¿Rebueno, no?

Firepower 2000 es un game alucinante. Sus siete fases traen gráficos bonitos y bien detallados, música variada y diversión 10 puntos. Para mejor, el desafío es bestial. No da tiempo para respirar, porque los enemigos aparecen todo el tiempo. De todos lados, grandes y chiquitos, una locura. Tenés cinco armas poderosas. Pero es poco. Reflejos y dedos es lo que más te va a hacer falta para vencer. ¡Suerte!



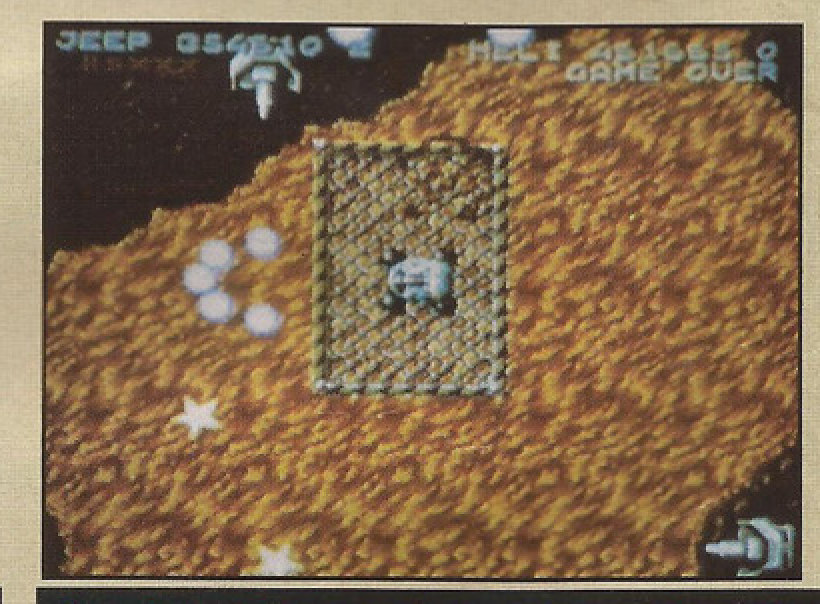
Jefazo de la fase 1. Tirá primero en los cañones centrales. Después acertale a las puertitas laterales cuando se abran.



El jeep se convierte en barco. Es difícil controlarlo. Aprovechá para acabar con los enemigos que vienen por debajo del agua.



Comienzo de la segunda fase. Quedate bien detrás de la nave verde cuando aparezca. Tirá siempre, sino surgirán sus armas.

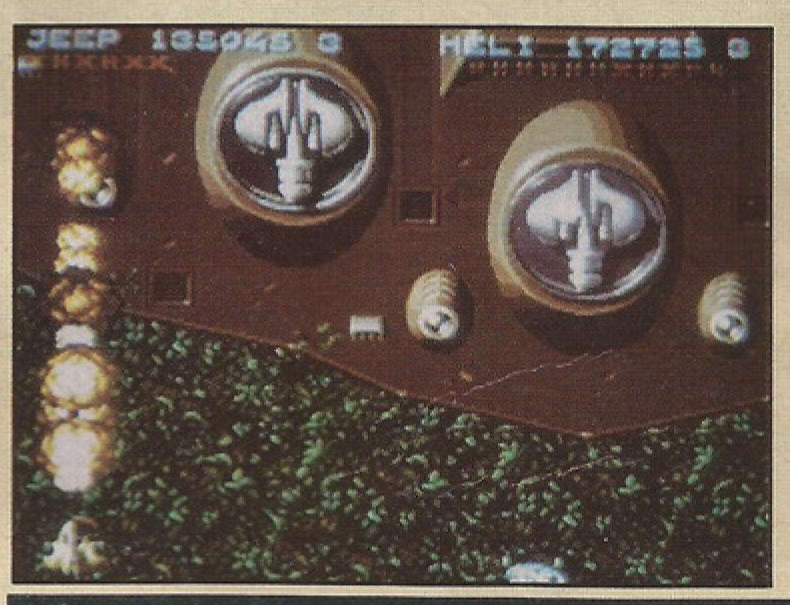


Fase 5. La vida no es fácil en tierra. El jeep vive en constante peligro. En los puentes el peligro es peor todavía. Da saltos todo el tiempo.



ARMAS

	bolita extendida
	3 misiles extendidos
	chorro de fuego fuerte
	barre enemigos de la pantalla
	golpea y se extiende



Acertale a los tres cañones envueltos por una burbuja de vidrio. Sólo se vuelven vulnerables cuando están abiertas las burbujas.

EL AVION VERDE ES PELIGROSO. ES TELEGUIADO Y VA TRAS EL HELICOPTERO. AVANZA CON EL JEEP Y FUEGO CERRADO.

ITEMS

H	misil con search
X	misiles grandes
S	gran rueda de fuego

ANDA CON TODO HACIA LA DERECHA ENSEGUIDA DEL COMIENZO DE LA PRIMERA FASE. VAS A ENCONTRAR UNA LINDA CAJA LLENA DE ITEMS MUY UTILES.



MEGA MAN 5

Puede ser un sueño para muchos o una pesadilla para algunos. Pero el ya eterno Mega Man está de nuevo en su octava aventura. Eso mismo, tres versiones para Game Boy y cinco más para el Nintendito. Como la Capcom trabaja en serio, Mega Man 5 es todo lo que un game de la serie del hombre-robot debe ser. Son ocho personajes nuevos y muchas fases largas y difíciles.
La historia básica de Mega Man 5 es la siguiente: el Dr. Light, el inventor de Mega Man, creó también el robot Protoman para ayudarlo. Pero el Dr. Willy enloqueció a Protoman y lo mandó a secuestrar al propio Dr. Light. Después, creó ocho nuevos robots para dominar al mundo. La misión de Mega Man es destruir los robots, llegar hasta Protoman, hacerlo volver a la realidad y, finalmente, enfrentar al Dr. Willy para liberar a su creador, el Dr. Light. ¿Complicado como siempre, no?

Ocho robots, 16 fases

Acordate del nombre de tus ocho nuevos enemigos: Charge Man, Napalm Man, Gyro Man, Stone Man, Crystal Man, Wave Man, Star Man y Gravity Man. Cada uno con características específicas y por lo menos un arma mortal. Con estos nuevos personajes, la saga Mega Man ya cuenta con 40 robots superextraños. ¡Qué imaginación, man!

El esquema del game no es ninguna novedad para los fans. Primero, te enfrentás a los ocho robots en el orden que se te dé la gana. Cada victoria te proporciona una o

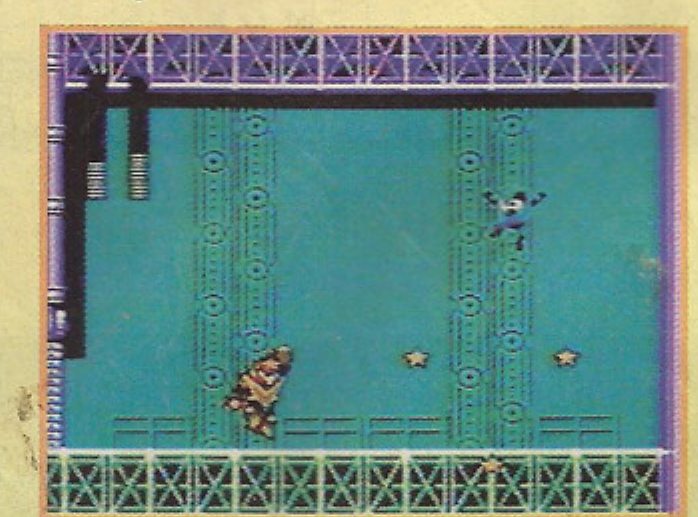
ENFRENTANDO LOS OCHO ROBOTS

Podés encarar los ocho enemigos en el orden que te parezca. Lo mejor es descubrir el orden más conveniente, de manera de conseguir el arma adecuada para acabar con el robot siguiente. Cada jugador puede (¡y debe!) elegir una secuencia propia. Nuestro piloto eligió un orden como el ideal. Seguilo paso a paso para detonar Mega Man 5. Pero atención: lo mejor de todo es descubrir otras secuencias. Todo depende de tu paciencia.

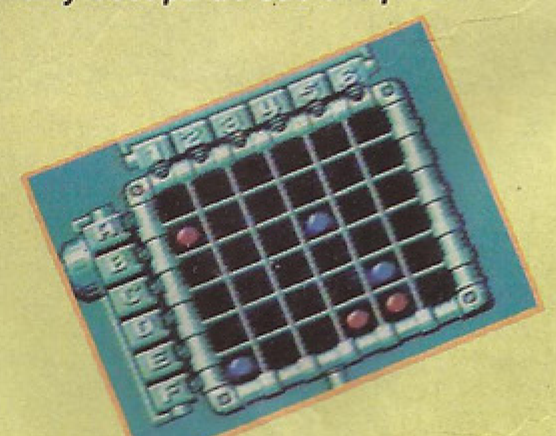


Starman
ARMAS: Star Crash/Super Arrow

Comenzá enfrentando a Starman: no es difícil de derrotar, pero se pasa todo el tiempo saltando. Vas a encontrar una letra M, de la palabra Mega Man V, en el medio de la fase. No dejes de agarrarla para conseguir el arma Beat en el final.



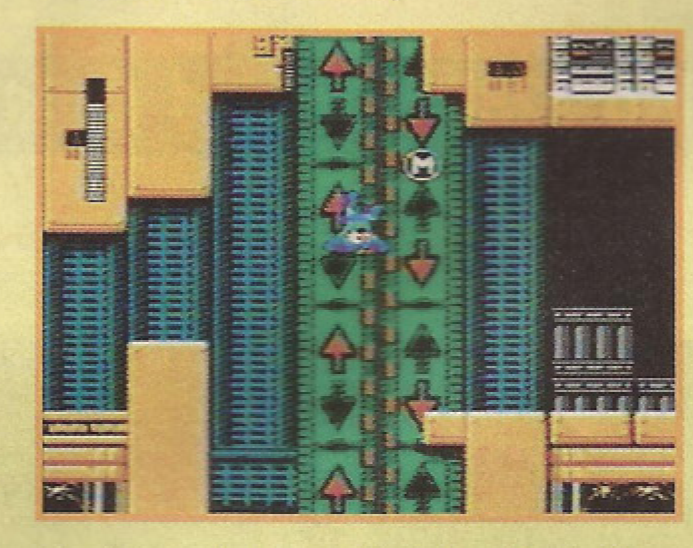
Acertale a Starman cuando su rueda de estrellas no esté activa. Usá el tiro normal y escapá de sus ataques constantes.



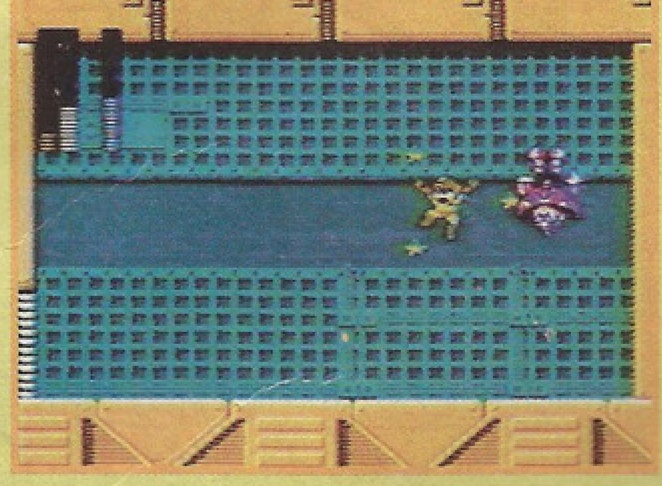


Gravity Man
ARMA: Gravity Hold

Usá la Star Crash, arma que conseguiste con Star Man, para derrotar a Gravity Man rápidamente. Otra letra M te espera. Esta pantalla es muy loca, pues la gravedad vuelve exagerados todos los movimientos (y difíciles de controlar).



No dejes de tomar la letra M. Echá un vistazo a estas flechas: invierten todo. Si estás de pie, quedás cabeza abajo y viceversa. Una verdadera locura.

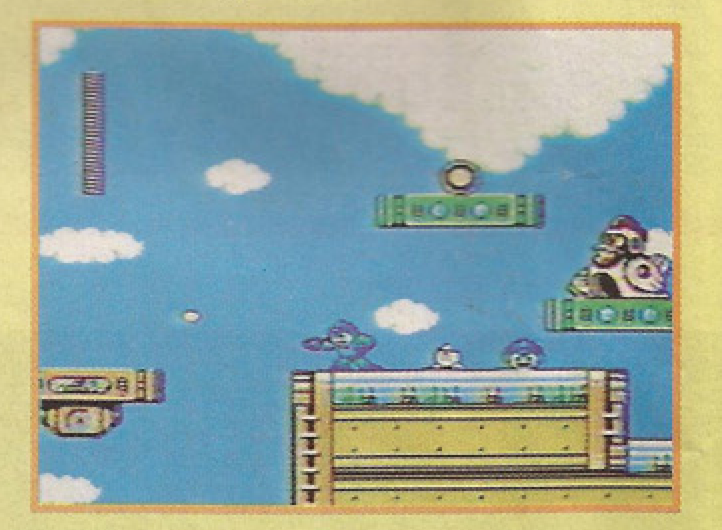


Gravity Man es astuto: controla la gravedad. Usá la Star Crash sin parar. Si se acaba, utilizá tu arma normal.



Gyro Man
ARMAS: Gyro Attack/Rush Jet

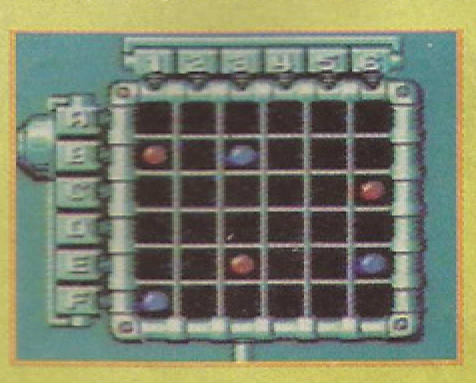
Un enorme scroll vertical da el tono de esta fase, que transcurre en el azul del cielo. Si ya pescaste la onda, adivinaste: vas a tener que usar la Gravity Hold, arma que conseguiste con Gravity Man, para acabar con Gyro Man. Ah, aquí aparece la letra A.



Esta gallina mecánica es medio boba. Pero es una gran fuente de vidas extras. Quedate abajo, tirando siempre. Surgirán vidas... ¡acumulalas para ganar! ¿OK?



Gyro Man saca los discos de su espalda y te los tira como un helicóptero. Escapá de sus ataques y usá la Gravity Hold.



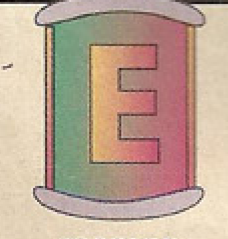
ITEMS ESPECIALES



aumenta el nivel de energía


aumenta el poder del arma


llena las armas de energía y poder


recarga ·energía


vida extra

dos armas del enemigo derrotado, aumentando su poder. Ya en esta primera etapa conseguís un password a cada victoria. Después de derrotar a los ocho robots, vas a los dos castillos.

Para empezar son cuatro fases en el castillo de Protoman. Después llega la hora de la verdad: el castillo de Willy. Cuatro fases más con derecho, en la tercera, a enfrentar a todos los robots nuevamente. El final de esta verdadera epopeya es la confrontación final con Willy. Si conseguís sobrevivir a las dieciséis largas fases de Mega Man 5, felicitaciones. ¡No será fácil!

Clásico mejorado

Mega Man es uno de los mayores clásicos de la historia del videogame. Y con Super Mega Man para super NES, prometido para diciembre, serán nueve las versiones en total. Un récord. Mega Man 5 es un clásico mejorado. Los gráficos están bien definidos, a pesar de que los muñecos son demasiado pequeños. La música, a pesar de ser un poco tontita, no es mala. El juego es lo máximo, además de superdifícil. Adoralo u odialo, no se puede negar: todas las versiones de Mega Man forman parte de la lista de mejores videogames.

ARMAS ESPECIALES

En el transcurso del game, cada vez que te librás de un robot, ganás un arma. Pero una de ellas es especial: la Beat. Para conseguirla, juntá todas las letras que forman parte de la palabra MEGA MAN V. Existe una letra en cada una de las ocho primeras fases. La Beat es la mejor arma: un pajarito que corre detrás de sus pobres víctimas. Exactamente: persigue a los adversarios hasta el fin.



Crystal Man
ARMA: Crystal Eye

Una fase muy bonita, llena de cristales y nieve. Una secuencia de cristales enseguida del comienzo de la fase confunde un poco. Aprendé de memoria el orden correcto para no pasar a la historia. Tomá el V(5): es tu letra.

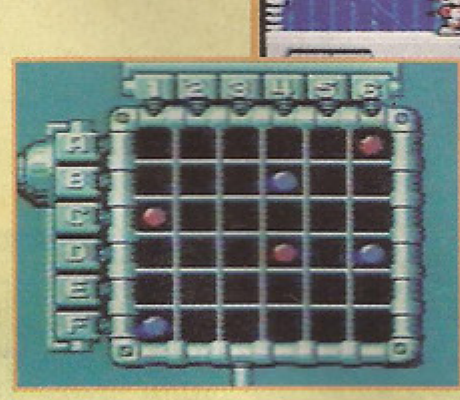


Usá el Gyro Attack para reventar a Crystal Man en dos tiempos. El salta siempre, por lo tanto, a no dormirse. Ataque intenso.



Charge Man
ARMA: Charge Kick

¿Qué tal pasear en tren? Entonces embarcate en esta fase. Tomá la letra en la ventana, bien arriba. Pero estate atento, sino fuiste.

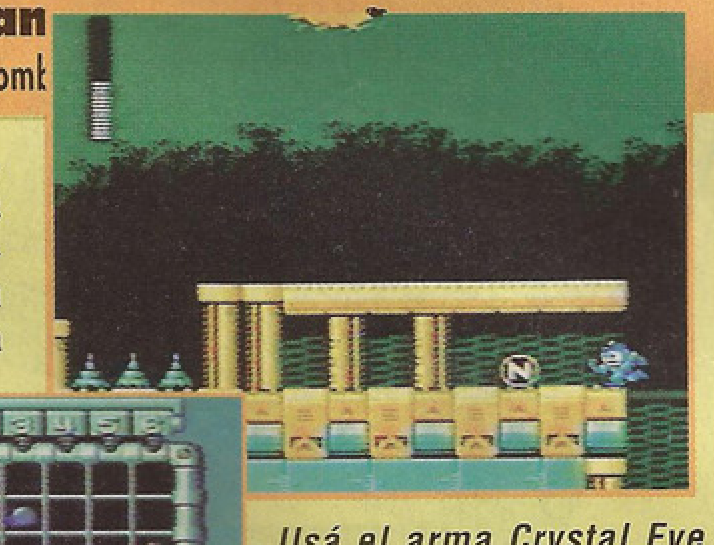


Charge Man es alucinante: tira y lanza fuego por la chimenea. Usá la Power Stone, pues al pasar por vos el jefe pierde energía.



Napalm Man
ARMA: Napalm Bomb

Una gran selva, cascadas resbaladizas y otras maravillas de la naturaleza. Llegar hasta Napalm Man no será fácil. Letra N. No intentes agarrar directamente la N. Saltá y volvé. Es el único modo de conseguir la letra.

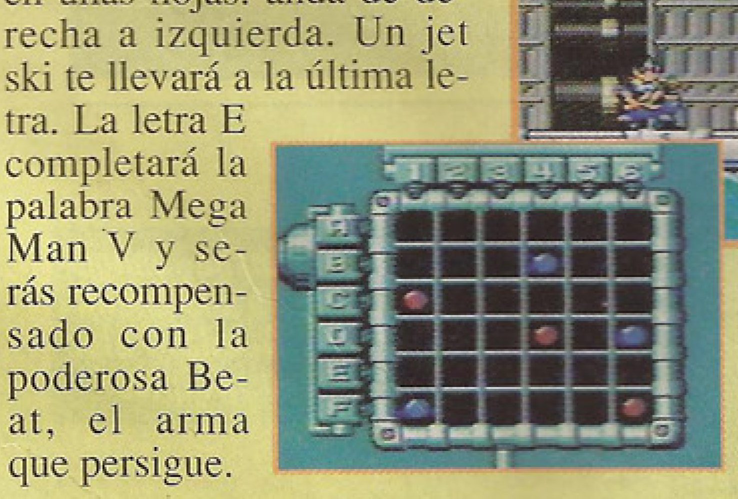


Usá el arma Crystal Eye para acabar con el jefazo, el famoso Napalm Man.



Wave Man
ARMA: Water Wave

Al comienzo de la fase vas a tener que subirte en unas hojas: andá de derecha a izquierda. Un jet ski te llevará a la última letra. La letra E completará la palabra Mega Man V y serás recompensado con la poderosa Beat, el arma que persigue.



Usá el Charge Kick para matar al jefe. Un consejo: es accionada como la zancadilla. Wave Man se queda saltando delante de ti. Actuá rápido y freíle los sesos.



Stone Man
ARMA: Power Stone

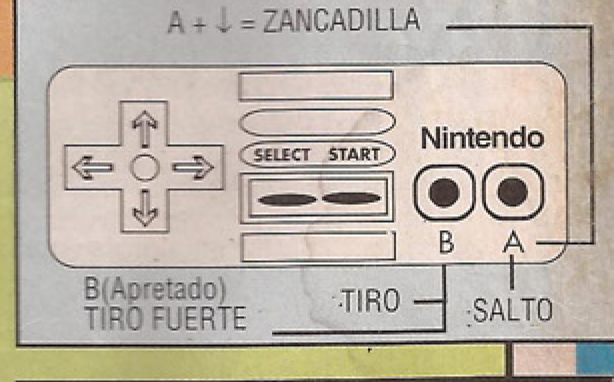
Muchas montañas, glaciares impresionantes y una letra G bien escondida. Stone Man te espera muerto de hambre al final de la fase.



Acertale a la piedra (abajo) para abrir el pasaje secreto y encontrar la letra G.



Dejá las Napalm Bomb y escapá de Stone Man. Es el modo más fácil de acabar con él.



MEGA MAN 5 / Capcom

Acción | 4 Mega | 1 jugador




GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

CASTILLO DE PROTOMAN

Son cuatro fases de desafío creciente en el castillo del hermano rebelde de Mega Man. Fijate qué tenés que hacer en cada una.

FASE 1

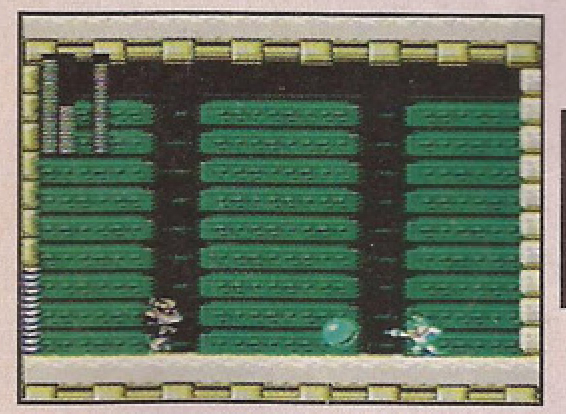
Observá la secuencia de las plataformas que aparecen y se hunden. Aprendétela de memoria para no morir y así conseguir llegar al tanque verde.



Este tanque verde es el jefe de la fase. Usá la Water Wave sin parar. ¡Sé rápido!

FASE 2

Subí con todo hacia la izquierda, usando el campo de fuerza del Star Man para librarte de los obstáculos. Al final te espera un robot furioso.



Este robot tiene un campo eléctrico que lo protege de todo. Usá la Crystal Eye para despachar a este pesado para siempre.

FASE 3

Un grandote medio bobo es el primer enemigo de la fase. Esperalo en el ángulo y soltá una Napalm Bomb. Usá el perro para subir y llegar al jefazo.



Es un tipo frío. Mejor dicho, congelado. Este jefe congela a sus enemigos hasta matarlos. Quedate bien lejos de él y usá la Beat. ¡Rápido!



FASE 4

¿Protoman en dosis doble? Más o menos. El primero que aparece no es real. El verdadero Protoman surge a la izquierda; ya volvió a la normalidad, tomó el disfraz del otro robot y va a ayudarlo con un tubo de energía.



Para ahorrarse dolores de cabeza con este inútil farsante, basta usar el arma Beat. Pero tené cuidado, va a intentar atropellarte. Cuando haga eso, saltá y atacalo por la espalda.

CASTILLO DE WILLY

¡Cuatro fases de lucha a muerte! Enseguida, tené cuidado para no ser aplastado al deslizarte. ¡Contené el aliento: vas a enfrentarte a los 8 robots!

FASE 1

El enemigo de esta fase no es grande: es inmenso. Fijate cómo librarte de él de una buena vez.



Acertale a la plataforma de abajo, subí a la del medio y andá hasta la de arriba para tirar. Su punto débil es la cabeza. ¡Casi es fácil!

FASE 2

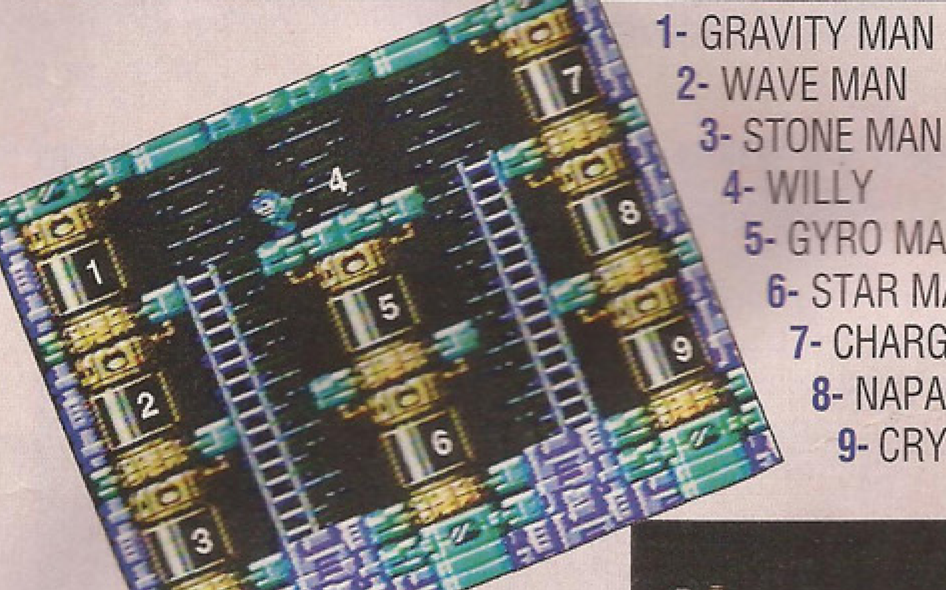
¿Qué tal darte una zambullida? Llegó la hora. La fase entera transcurre dentro del agua.



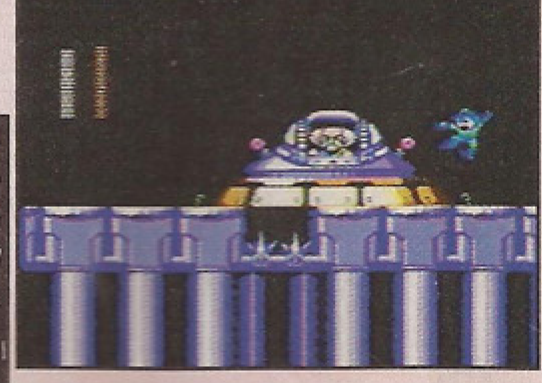
Pegale a este jefe de colores cuando las puertitas están abiertas. El tiro normal da cuenta de él.

FASE 3

¡Pesadilla total! Los ocho robots vuelven, y vos tenés que enfrentarlos uno a uno. Usá la misma arma de la primera parte del game. Ah, cada uno está escondido en una puerta diferente. Descubrilos.



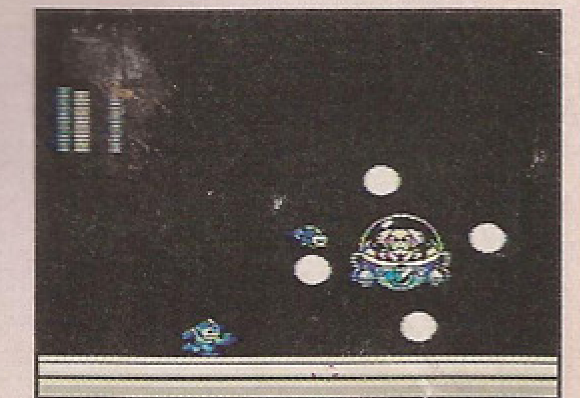
1- GRAVITY MAN
2- WAVE MAN
3- STONE MAN
4- WILLY
5- GYRO MAN
6- STAR MAN
7- CHARGE MAN
8- NAPALM MAN
9- CRYSTAL MAN



Acabá con los 8 jefazos. Sólo después vas a enfrentar al Dr. Willy, que está en la puerta 4. Usá el arma normal, saltá siempre y acertale en la cara.

FASE 4

¡Qué! ¿Volvió Willy? Usá el arma Arrow bien en la boca, todavía en el comienzo. ¡Problema resuelto!



Escapá de sus ataques mortales y usá la Beat. Willy aparece y desaparece en cuestión de segundos. Prestá mucha atención: la Beat avisa el lugar de donde Willy surgirá. Entonces, ojo atento y Beat contra él.

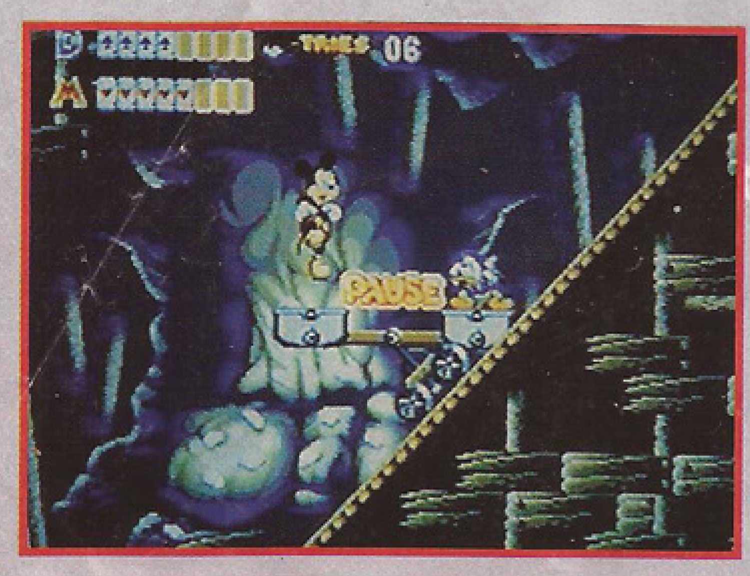
1. Selva Encantada

Está claro que no podía faltar una selva encantada en el juego de Mickey. En la primera fase, saltá sobre las palancas con piedras, para tirarlas hacia arriba. Enseguida la piedra cae y quien vuela hacia arriba sos vos.



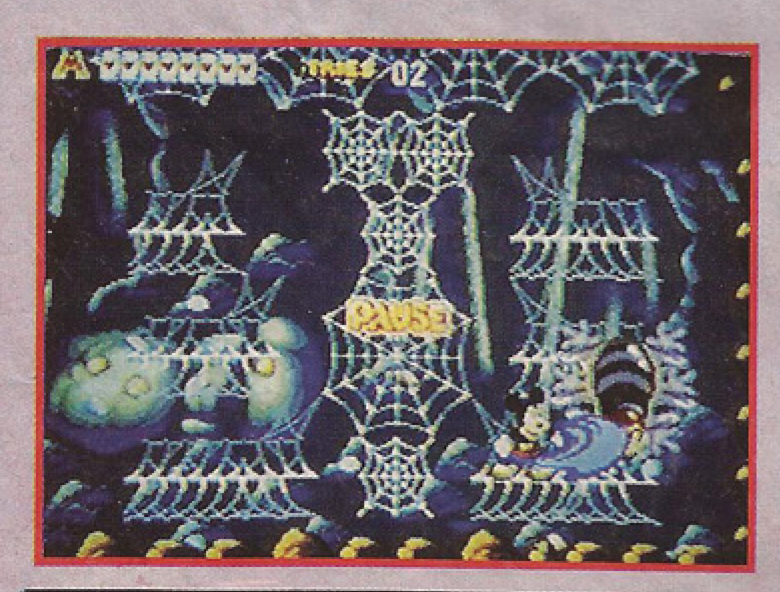
Jugando en pareja, uno de los personajes salta y tira al otro hacia arriba. Después es sólo tirar del otro por la cuerda.

La segunda fase es la que siempre cambia de acuerdo con el personaje usado. Si fuera Mickey, hacelo entrar en las flores cerradas y será arrojado hacia arriba. Saltando sobre las flores abiertas, los pétalos que caen formarán plataformas. La fase 2 de Donald es más fácil: usá hojas para agarrar ítems en el aire, pero podés ir directo al final por el suelo.



En la segunda fase con los dos personajes, deben saltar uno cada vez (usá ↓) para mover el carrito por el riel.

La presencia de arañas en los juegos de Mickey es ya tradicional. En esta tercera fase, cuidado con no caer por los agujeros en el medio de las telas. Fijate en las arañas con cara de tontas: tejen una tela que sirve para que vos camines.



El jefe de la selva es esta arañota. No intentes acertarle cuando ella muestra la barriga, porque no vas a ganar nada.

2. Paseo en las nubes

Al terminar la etapa de la selva, ganás un nuevo poder mágico. Cuando tu personaje dice ¡Alakazam!, apretá cualquier botón y surgirá una alfombra mágica para transportarte.



Para mover la alfombra, apretá el botón de salto repetidamente.

En la segunda fase con Mickey, será necesario atravesar una increíble tempestad. Después aparece una caverna con esos techos que se rompen y sueltan piedras, y por fin una larga travesía por plataformas que se caen. Para Donald, la segunda fase es más soportable: basta bajar la corriente de un río a bordo de una hoja.



Con los dos personajes, uno se sube al hombro del otro para alcanzar la plataforma más alta. Después sube al compañero con la cuerda.

En la tercera fase, de vuelta a las nubes, pero sin la alfombra. Las nubes con caras se mueven un poco cuando se las pisa.
Las pequeñas sirven como plataformas fijas, pero cuidado con las medianas: cuando las pisás, luego de algún tiempo se deshacen. Después de pasar por esto, encontrás al jefe.



El jefe es facilito: eliminá uno a uno los dragoncitos que salen de la rueda. Y listo.

3. Mundo submarino

Al derrotar al jefe de la fase anterior, ganás la magia de la burbuja. Con ella, podés nadar holgadamente debajo del agua, con todo el aire que quieras. Explorá bien: hay paredes falsas e ítems escondidos.



Estas bolitas no te dejan pasar. Retrocedé, espera que la almeja tape las burbujas y seguí tranquilo.

Para Mickey, la segunda fase comienza en la caverna submarina. Basta usar el comando especial para que vaya agachado y no habrá problemas. Con Donald, la segunda fase tiene que ser hecha por encima del agua, pues el pato se atasca en los pasajes más estrechos. En pareja, Mickey tira del pato por los brazos y los dos consiguen explorar el lugar juntos.



Después de entrar en la caverna y darte cuenta de que no se puede seguir adelante, salí y subí por lo primero que encuentres. Donald enfrentará esta fase por encima del agua.

En la tercera fase, vos volvés por debajo del agua, hacia un barco hundido. Cuidado con las rajaduras en el suelo, que se vuelven enormes agujeros. Al final del barco está el jefe.



La aleta del tiburón no machuca. Y este bicho sólo agarra cuando pasa con el cuerpo hacia afuera. Está atento a los saltos que da.

WORLD OF ILLUSION - STARRING MICKEY & DONALD / Sega

Acción · 6 Mega · 1 ó 2 jugadores



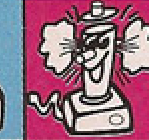



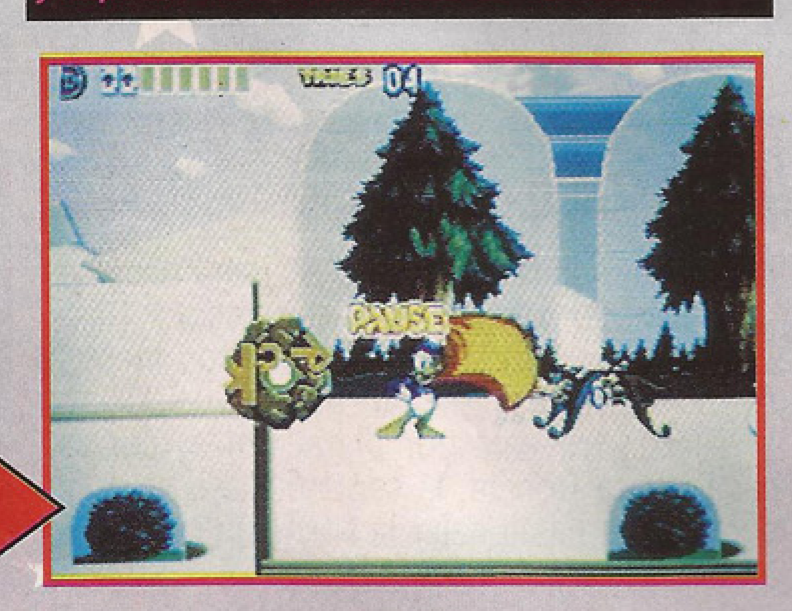
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

4. Biblioteca

Esta biblioteca está llena de trucos. Las abrochadoras pueden ser usadas como trampolines. Saltá a la tapa del frasco de spray y usá el chorro que suelta como puente. Está atento a los frascos con bolitas de azúcar: llevan a las fases de bonus. La entrada para la fase exclusiva de Donald está en la biblioteca, en el libro que tiene una puerta abierta. La fase exclusiva de los dos juntos también comienza aquí, entrando por una caja de regalo.
La salida de la biblioteca, para las tres versiones (Mickey, Donald y los dos), es por la caja de bizcochos.



Solamente jugando con Mickey y Donald juntos es posible entrar por una caja de regalos y explorar la lindísima fase de Navidad.



La fase exclusiva de Donald, que comienza en la biblioteca, está llena de bichos locos. Pero es fácil.

La segunda fase es la de los dulces. Atención a los hombres de galletita: se necesitan dos pasadas de capa para que desaparezcan.
Jugando con Mickey, saltá sobre el corcho de la botella de champán y vas a volar a las estrellas; ésta es la fase exclusiva de él. Cuando aparezcan una gelatinas, bajá la pantalla nadando hasta encontrar a Madame Min, que es el jefe de esta etapa.



Min es un blanco fácil. Podés intentar acertarle a la bruja cuando vuela. O bien, si preferís, cuando se posa en el suelo.

5.El País de las Maravillas

Al pasar a esta etapa, vas a ganar una magia capaz de encantar a los soldados de cartas, ésos de "Alicia en el País de las Maravillas". Cada vez que tu personaje se encuentra con uno de ellos, dirá el famoso ¡Alakazam!, y los soldados formarán puentes o plataformas.



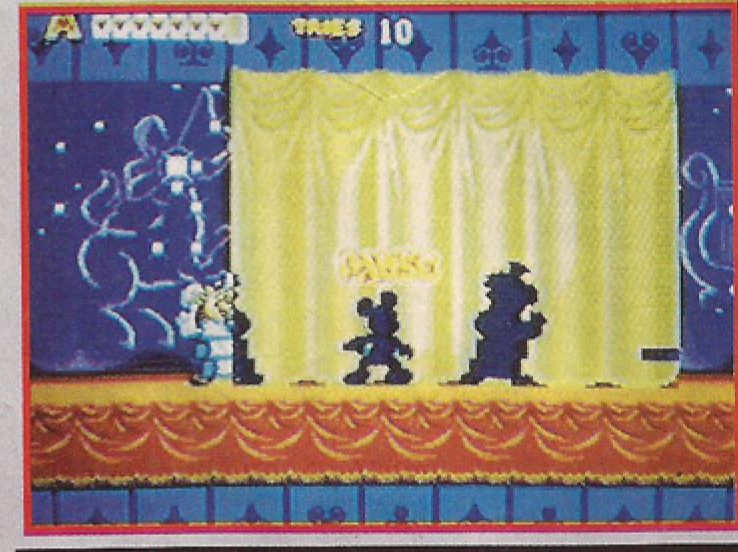
¿Qué te parece acumular unas vidas? Saltá sobre el primer dado, volvé un poco atrás en la fase y agarrá la vida extra. Repetí el proceso cuantas veces quieras.



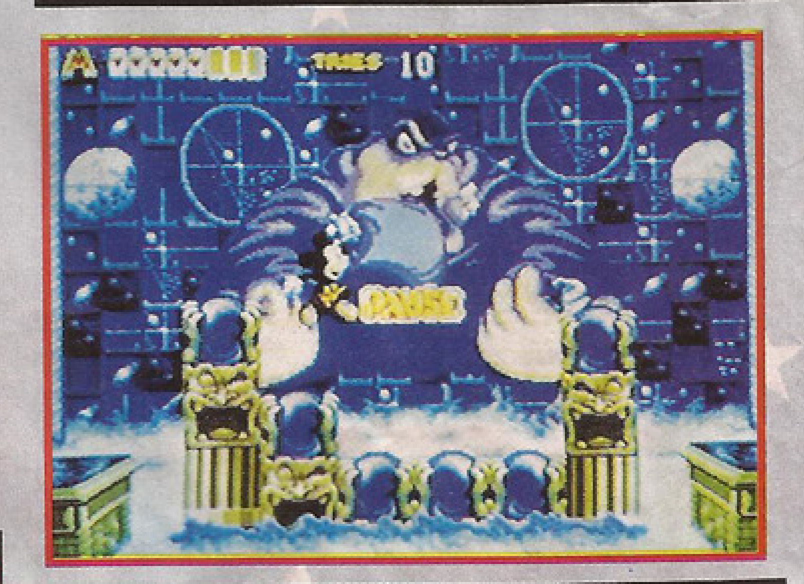
Los enemigos que Donald encuentra en los pisos son la clave para salir de ellos. Usá la capa y fijate qué ocurre.



La ubicación de la puerta correcta es aleatoria: cambia según el juego. El problema es que las puertas equivocadas te llevan de nuevo a las fases anteriores. Tenés que tener paciencia.

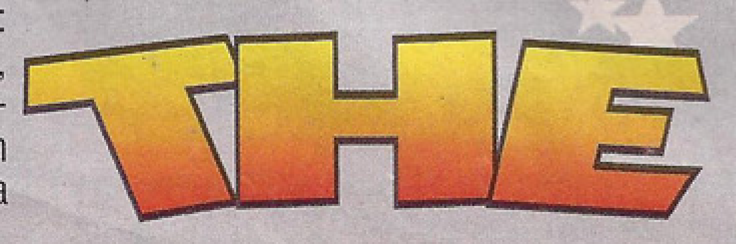


Andar atrás de esta cortina es peligroso. Saltá en el botón al lado de la primera, encendiendo la luz detrás del paño, y verás a tus enemigos.



¡Mirá quién manda en el Mundo de la Ilusión: Pete Pata de Palo! Su punto vulnerable es la cara. ¡Pero cuidado con no caerte al agua, eh!

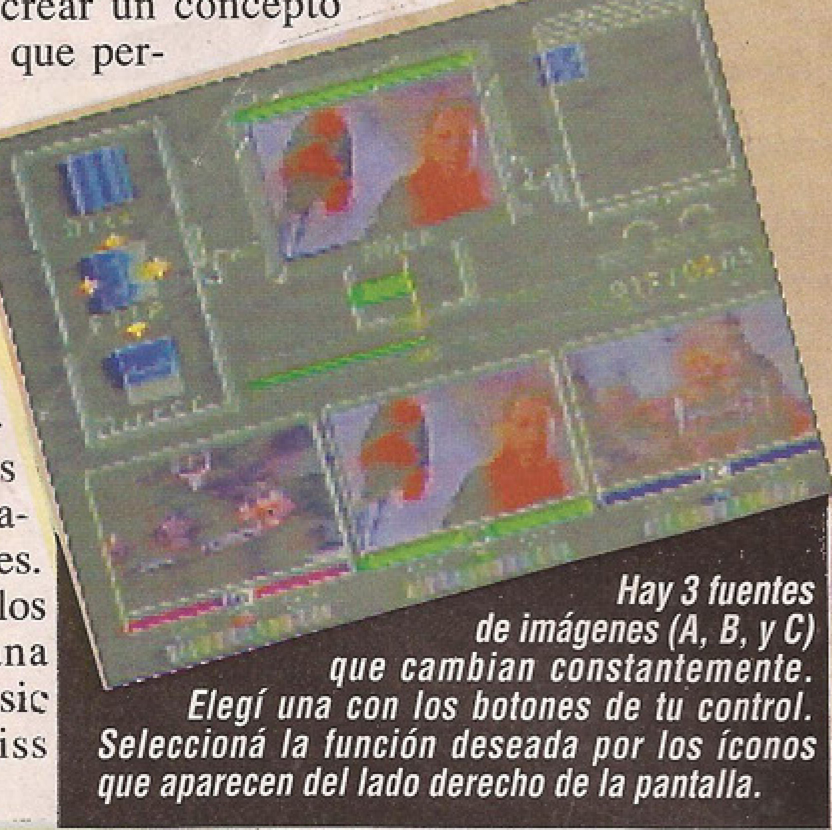
La segunda fase de esta última etapa tiene tres versiones completamente diferentes para cada opción. Jugando con Donald, vas a tener que escalar varios pisos, siguiendo la numeración de las cartas.
En la fase exclusiva de Mickey, que para variar es más difícil, vas a tener que investigar: buscar pasajes secretos, entrar en baúles, arriesgar el pellejo. En la fase de dos jugadores, un problemita: Mickey y Donald caen en una fase llena de puertas. Solamente una lleva al final.





Make My Video no es un game. Mucho menos un programa común. Simplemente mezcla los dos para crear un concepto nuevo. Se trata de un editor de imágenes que permite al "jugador" hacer un videoclip. Es simple: el disco trae imágenes pregrabadas, además del audio de alguna banda. Vos solamente tenés que usar tu buen gusto para crear un clip inédito y personal.

Los recursos no son de otro mundo, pero incluyen congelamiento de imágenes, división de la pantalla y opción de imágenes en blanco y negro. En verdad es bastante para un disco que debe costar unos 50 dólares. La serie Make My Video ya tiene tres títulos diferentes: uno con la banda australiana INXS, uno con el grupo dance C + C Music Factory y otro con el conjunto rap Kriss Kross, el cual viene con el Sega CD.



Hay 3 fuentes de imágenes (A, B, y C) que cambian constantemente. Elegí una con los botones de tu control. Seleccioná la función deseada por los íconos que aparecen del lado derecho de la pantalla.

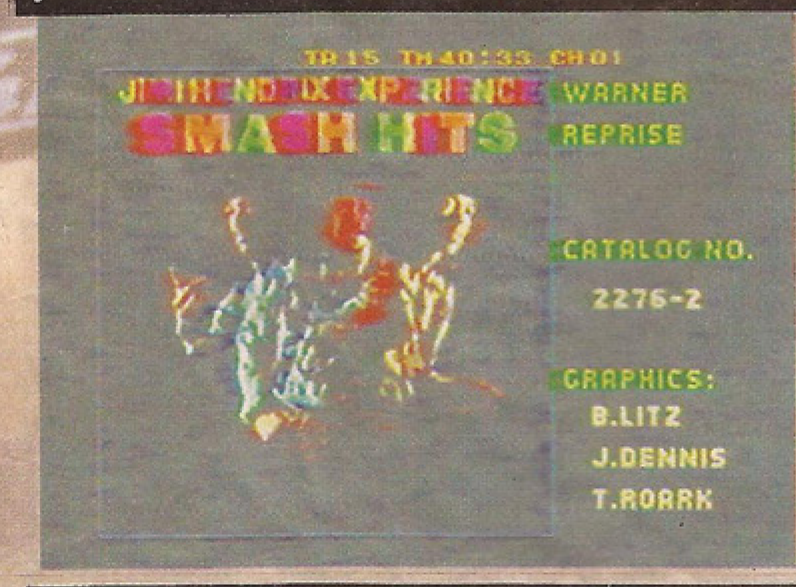


Este es el DJ que te orientará en tu primera experiencia como videomaker, en inglés, claro.

El clip no es en broma. Después de que hiciste tu video, el mismo DJ volverá para decirte si el clip es bueno. Existe hasta un ranking de los mejores.

MUSICA Y VIDEO

Son dos CDs: Hot Hits y Rock Paintings. El primero es un CD de audio normal con músicas de grupos pop y hasta una banda estadounidense independiente llamada Screaming Trees. Rock Paintings es una fiesta. Son videos de siete artistas, inclyendo el grupo dance Information Society, el cantante folk Chris Isaak y el impresionante guitarrista y cantante Jimi Hendrix.



Videogame también es cultura. Imágenes alucinantes de Jimi Hendrix...



... con derecho a clásicos como Fire.

Es el clásico juego de tablero en una versión ampliada y adaptada. Sherlock Holmes exige razonamiento y ciertos conocimientos de inglés. Ay, el narrador del game tiene un acento británico fuertísimo. Los gráficos son buenos y el sonido también. La diversión, para los que gustan de games de razonamiento, es excelente.



Este es el narrador del game. Parece que tiene una papa en la boca. El problema es que hay que entender bien lo que dice para develar el misterio del crimen.



Como en el Detective común, el crimen fue cometido por algún personaje en algún aposento. Usá la cabeza y elegí una de las alternativas de este cuadro.

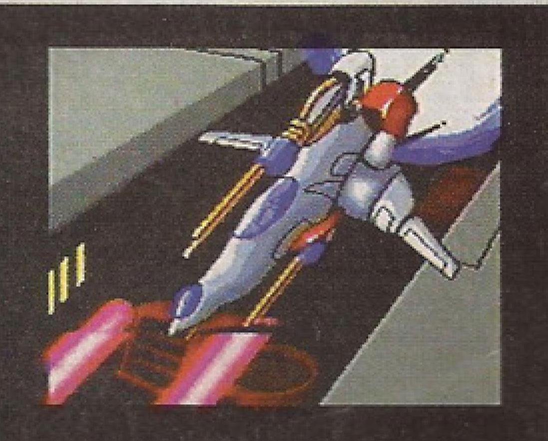
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE / Sega

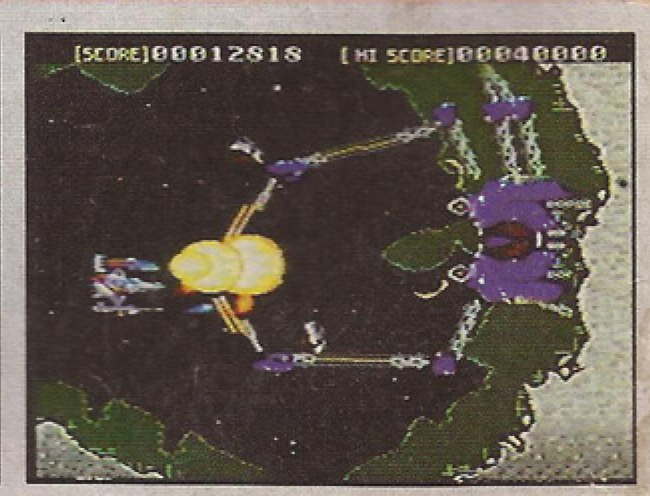
Estrategia — 1 a 4 jugadores











Tu suerte depende de esta nave.

CYBER COP

CUANDO LA ALARMA DISPARA, SE DESATA EL CAOS. TENES QUE CORRER PARA ENCONTRAR EL ASCENSOR MAS CERCANO. PERO A VECES NO DA TIEMPO...

El UCC, un laboratorio gigante ubicado bien en el centro de Londres, Inglaterra, investiga técnicas de ingeniería genética y acaba por dar vida a una criatura mutante. La criatura adquiere inteligencia propia y escapa. Para sobrevivir, ataca y devora a los peatones que andan tranquilamente por las inmediaciones del UCC.

La muerte de varios peatones causa extrañeza en la policía e indignación en la población. Los cuerpos descubiertos son prácticamente irreconocibles, con nítidas señales de canibalismo. Londres cae en el pánico. La policía sabe de la existencia del UCC pero no puede actuar, porque el laboratorio emplea a mucha gente. La misión es delicada: por eso mismo vos, Zodiac Agent Cyber Cop, sos nombrado para ocuparte de ella.

Caja fuerte superprotegida

Entrar en las dependencias del UCC no es nada fácil. La seguridad es máxima, lo que dificulta el acceso. Una vez adentro, la cosa empeora. Los elevadores sólo funcionan con códigos de acceso especiales, algunos incluso no paran en determinados pisos. El ambiente es de tensión pura. Vos no conseguís orientarte, porque los pisos tienen diseño parecido. Es todo muy confuso. Exactamente como corresponde a toda misión de espionaje.

Tu misión es invadir la fábrica que aloja al laboratorio, pasar ante innumerables enemigos hasta alcanzar al laboratorio genético. Una vez adentro, tenés que regenerar un embrión nocivo y huir del edificio. Pero todo debe ser hecho en silencio. Un paso en falso y te convertís en historia antigua. Y acordate: ¡el gobierno confía en vos!

LOS ENEMIGOS DEL FUTURO NO SON VIOLENTOS POR NATURALEZA. SI VOS NO DESPERTAS SU ATENCION NO TE ATACARAN. POR LO TANTO, HACE MOVIMIENTOS MINIMOS PARA NO CAER EN TRAMPAS MORTALES.

Andá bien equipado

La clave del éxito de tu misión está en la compra de instrumentos adecuados. Armaduras, armas, recargadores de energía, granadas y otros ítems. La compra mínima necesaria incluye por lo menos un arma, una máscara de gas y un recargador de energía. Sin estos ítems no pasás del tejado del laboratorio. Sí, del tejado, porque un helicóptero te deja en el tejado del enorme edificio. El primer piso que aparece es el quinto. No es motivo para alegrarse mucho. Porque el laboratorio queda en los sótanos del lugar. Para llegar hasta ahí, necesitás mucha orientación espacial e inteligencia.

Un game extraño

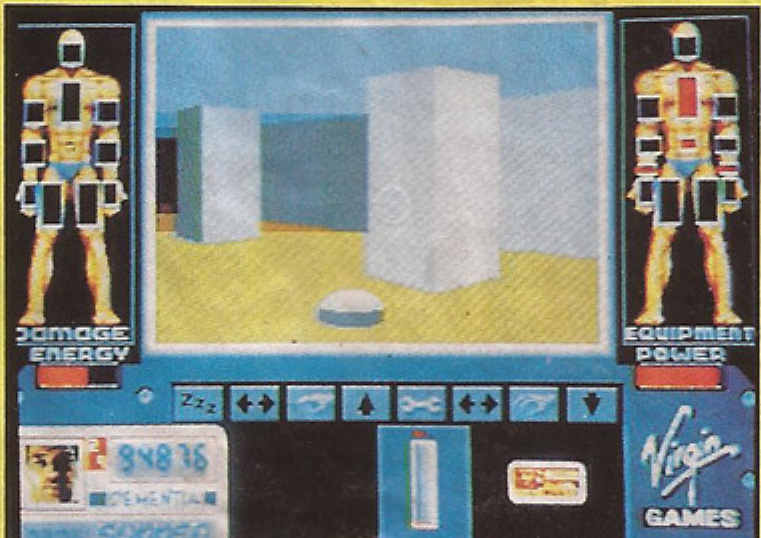
Cyber Cop es un game extraño y difícil. Los gráficos son muy claros y ofrecen una perspectiva en 3D. O sea, te podés perder fácilmente. El sonido colabora para aumentar la tensión que todo el mundo siente cuando está perdido. Notas graves y lúgubres te dan escalofríos. La atmósfera es perfecta.

El desafío es POWER. Si te gustan los games de estrategia y razonamiento y una misión con toques de espionaje, es un platazo. El gran defecto de la más nueva presentación de Virgin es el control: es difícil controlar su mira y muchas curvas acaban en la pared. Pero para eso Cyber Cop es top secret. Una misión delicada. ¡Es toda tuya!

Hora de hacer compras. Uno de los ítems más útiles y extraños es este exoesqueleto. Con él te volvés más resistente a los constantes ataques.

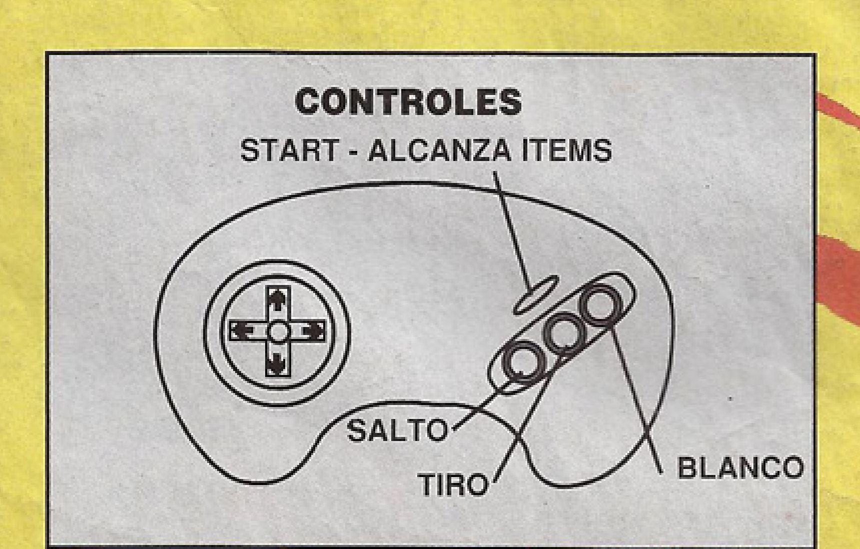


El acceso a los ascensores es complicado. Usá tu tarjeta de la siguiente forma: primero da un false alarm para conseguir el pase. De ahí volvé al elevador.



Este objeto plateado proporciona ítems. Colocá la flecha hacia abajo en tu menú constante para juntar los ítems. Y rezá por encontrar municiones o energía.

CYBER COP / Virgin			
Estrategia			8 Mega
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



USA LA LLAVE DE RUEDA PARA REPARAR ITEMS DAÑADOS DE TU INVENTARIO. ALGUNOS NO QUEDAN PERFECTOS...

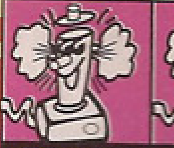
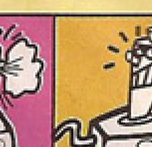




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

CUADRO COMPLETO DE LOS GOLPES DE LOS CUATRO LUCHADORES

La mecánica de los golpes en Streets of Rage 2 es igual para todos los luchadores. O sea: tenés que apretar los mismos botones para hacer los golpes, solamente el resultado es diferente. Así, al apretar B y C al mismo tiempo, Max da una coz, y Blaze una superzancadilla de 360°. Esto es sólo un ejemplo. Revisá la lista completa de los golpes de cada uno y convertite en un experto en el tema.

COMANDOS	MAX	AXEL	BLAZE	SAMMY
B varias veces seguidas	tres puñetazos y un martillazo	tres puñetazos y dos patadas	dos puñetazos, o codazo y una patada	dos puñetazos, una patada y una voladora
Presioná B y soltá	puñetazo-martillo	patada alta	patada alta	patada baja
→, → +B	zancadilla	uppercut	cortada en la cabeza	vuelo rasante
B + C	coz	puñetazo en la mandíbula	zancadilla (360°)	mortal con ataque
Apretá C, B	martillazo	patada vertical	patada en la cara	patada doble en la cara
→,+ C, B	patada en la cara	voladora	voladora	voladora
C, ↓ +B	codazo	rodillazo	puñetazo alto	patines en la cara
B varias veces seguidas	puñetazo fuerte	rodillazo y puñetazo en la cabeza	rodillazo y lanzada	dos cabezazos y un codazo
Esperá un segundo y apretá B		cabezazo	lanzada	cabezazo
(flecha) +B varias veces	dos rodillazos y un cabezazo	cuatro rodillazos	dos rodillazos y un cabezazo	
Lejos del enemigo, colocá el Direccional en tu sentido y apretá B al mismo tiempo	enterrada	lanzada para atrás	lanzada para atrás	patines en la mandíbula
Apretá C y después B	golpe aplastante	golpe aplastante	lanzada para atrás	rodada
APRETÁ A	rodada de brazos	dragon punch	patada en la cara	rodada
DIRECCIONAL + A	corridita	puñetazo loco	magia	tornillo

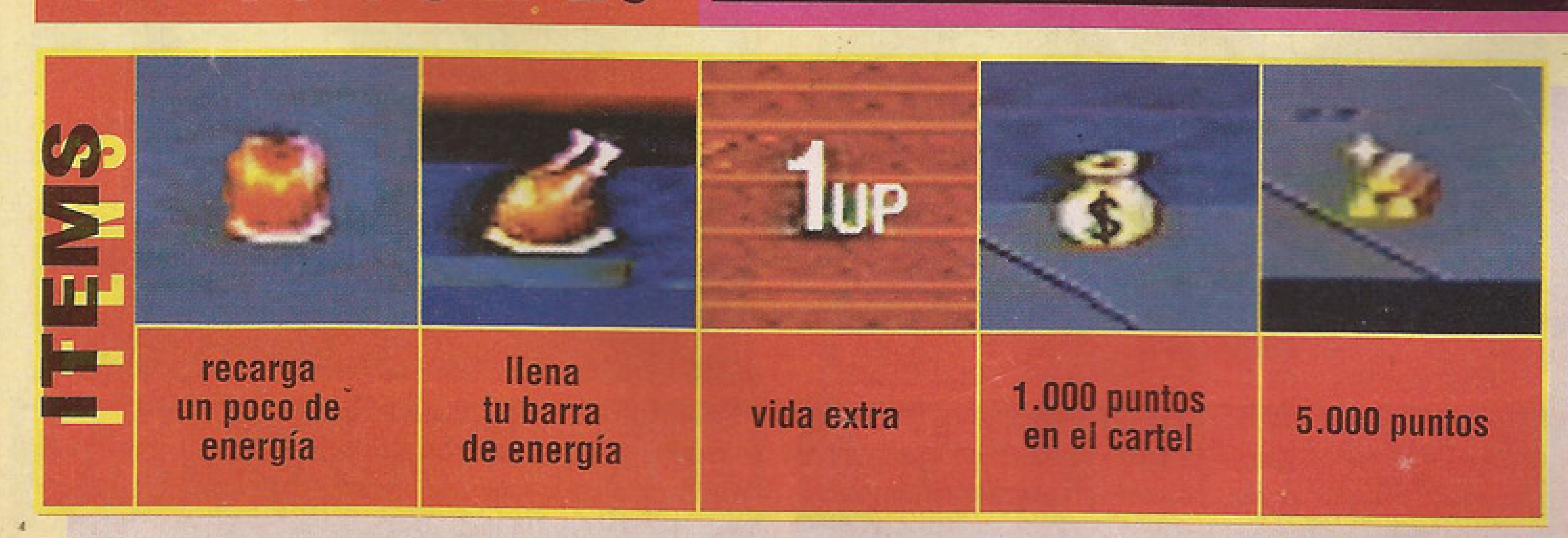
GOLPES ESPECIALES

Son los golpes que utilizan magia. Funcionan todo el tiempo en el fase a fase. En el Versus Mode podés elegir luchar con o sin magia. Los golpes especiales quitan un poco de energía al ser usados.

OTROS GOLPES

Sammy es capaz de dar un coscorrón: ponete detrás del enemigo y apretá B; Max es demasiado pesado para saltar encima de un enemigo. Por lo tanto, tratá de encontrar un trampolín para estos dos golpes: apretá B para dar un golpe en la cabeza; o B y después C para pegarle al enemigo y tirarlo en el suelo.

ITEMS



recarga un poco de energía	llena tu barra de energía	vida extra	1.000 puntos en el cartel	5.000 puntos

VIDAS EXTRAS

Nada como hacer una buena reserva de vidas. Aprendé cómo juntar vidas en Streets of Rage 2.

20.000 puntos	1ª vida
50.000 puntos	2ª vida
100.000 puntos	3ª vida

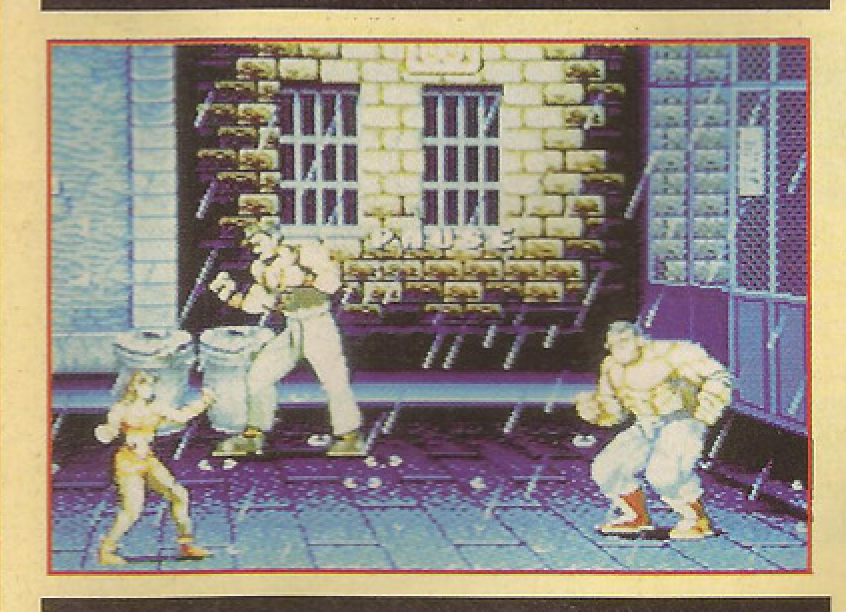
A partir de ahí, cada 100.000 puntos ganás una vida extra más.

CONTINUES - TENES DERECHO A SOLAMENTE DOS CONTINUES. TRATA ENTONCES DE ACUMULAR VARIAS VIDAS, ¿OK?

CONTINUA...

FASE 1 - CENTRO DE LA CIUDAD

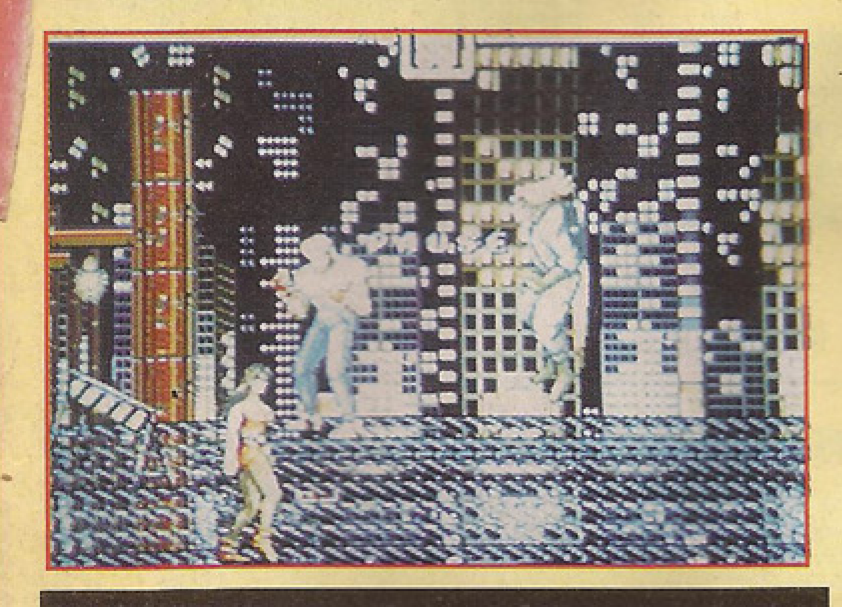
Rincones oscuros y atemorizantes, callecitas peligrosas y un bar lleno de criminales. ¿Buen comienzo, no? En el final de esta fase vas a tener un encuentro con el furioso Barbon, el dueño del bar.



Barbon es el primer jefe del game. ¡Y tiene varios secuaces! Librate de ellos primero para liquidar enseguida al jefe.

FASE 2 - PUENTE EN CONSTRUCCION

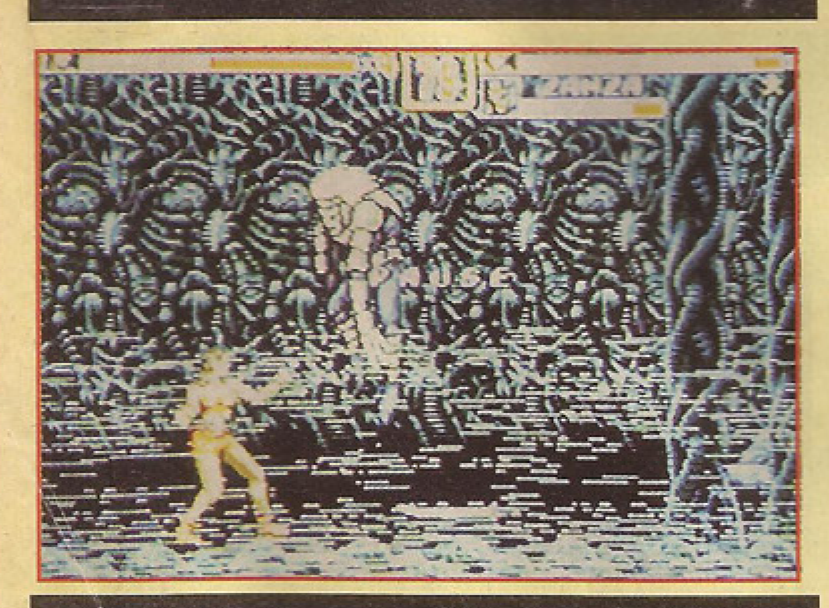
Motocicleros asesinos y criminales tirando bombas a diestra y siniestra. ¡Las calles están en llamas! Cuidado con las motos: un simple raspón y adiós energía.



Un ser volador que ataca como si fuera un misil. Su nombre: Jet, obvio. Defendete siempre para atacar después de que aterriza.

FASE 3 - PARQUE DE DIVERSIONES

¿Te podés imaginar Disneylandia ocupada por criminales? Esta fase es más o menos eso. Un detalle curioso: los arcades son Bare Knuckle 2, o sea, Streets of Rage 2.



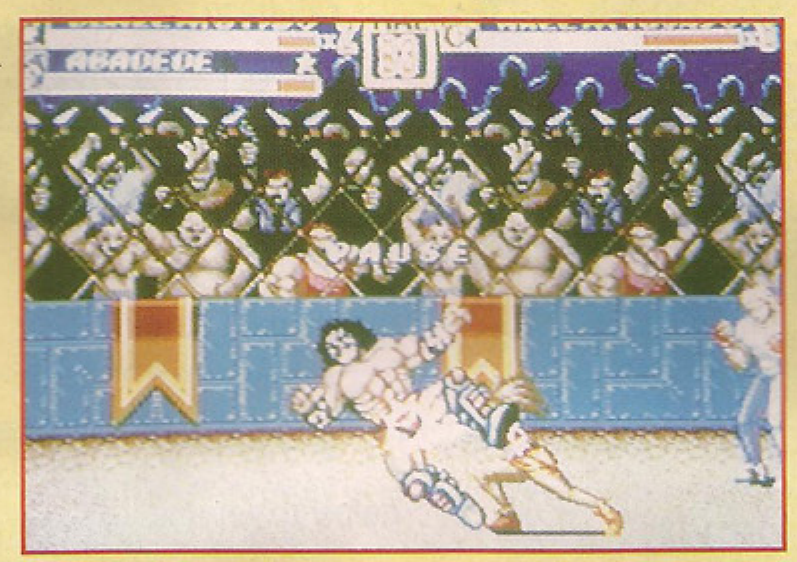
¿Homenaje o truco sucio? No importa. El jefazo es Zanza, un Blanka perfecto, con bolita y todo. Ni hace falta decir que es rápido como la luz.

LAS OCHO FASES DEL GAME

Como en todo game de lucha que se precie, el fuerte no es la táctica. La mejor estrategia es salir dando golpes a todo el mundo. Por lo menos hasta que vayas descubriendo cuál es el golpe ideal para cada situación. Este es el gran desafío de Streets of Rage 2. Da un vistazo a las características de cada fase y aprendé a acabar con los jefazos. ¡Buena suerte!

FASE 4 - ESTADIO

El béisbol, la manía de los japoneses y estadounidenses, no es un deporte violento. Salvo que los jugadores decidan usar los bates como arma. ¿Comprendido?



Primero te enfrentarás a Big Ben, un subjefe mugriento. Después combatirá Abadede. Quedate lejos del jefazo y usá golpes especiales y voladoras.

FASE 5 - NAVE

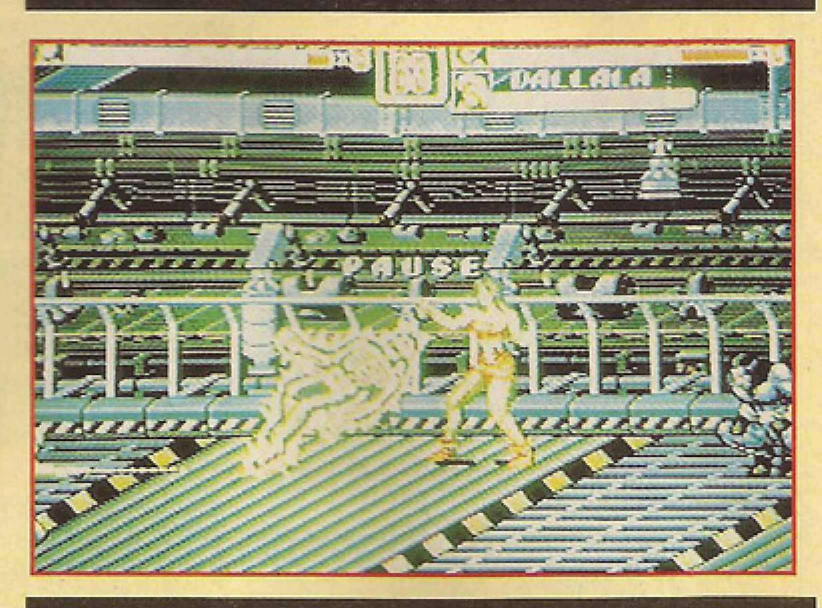
Los piratas nunca han sido muy amistosos. Junto con criminales comunes, entonces, ni hablar. Vas a pelear en un barco: cuidado con las escotillas sospechosas.



El subjefe de esta fase es una especie de Sagat renovado. El jefazo es R. Bear, un grandulón poderoso que tiene varios secuaces. ¡Duro con ellos!

FASE 6 - BOSQUE

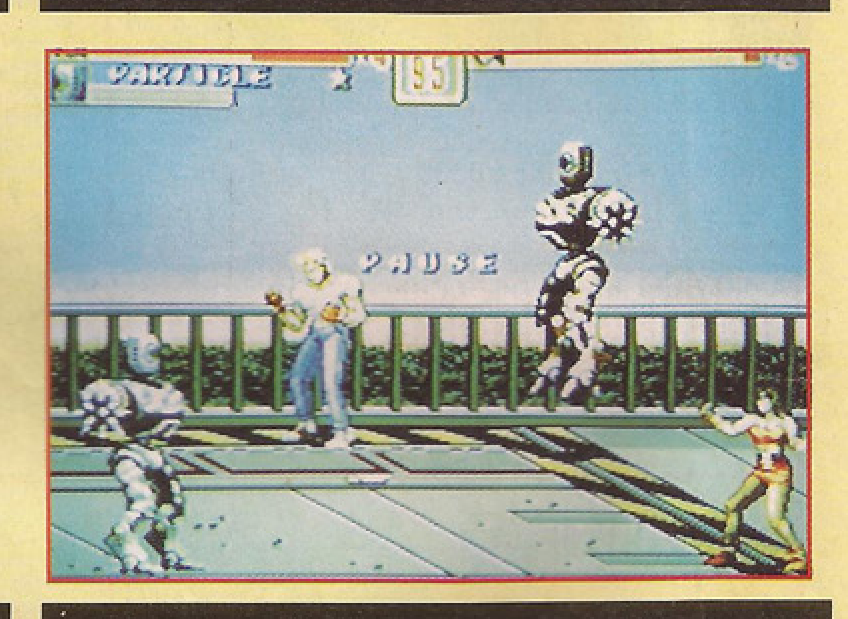
Aquí tenemos el único defecto gráfico del game. Un mar bastante feo con tonos de azul. Pero ni el agua refresca: kick-boxers furiosos quieren tu pellejo a cualquier costo.



El jefe aquí es doble, Blanka y Souther. Enfrentalos de a uno por vez, alternando voladoras, rodillazos y hombrazos. Y ojalá tengas vidas extras.

FASE 7 - FABRICA DE MUNICIONES

Una fábrica oscura y llena de trampas, con enemigos malvados. Buen escenario para un picnic, ¿no? En serio, la cosa se pone fea. Preparate para el jefe doble.



Los jefes son dos robots, uno dorado y otro plateado. Son terribles. Dan choques eléctricos y explotan al morir. Quedate lejos de ellos.

FASE 8 - DEPARTAMENTO DE POLICIA

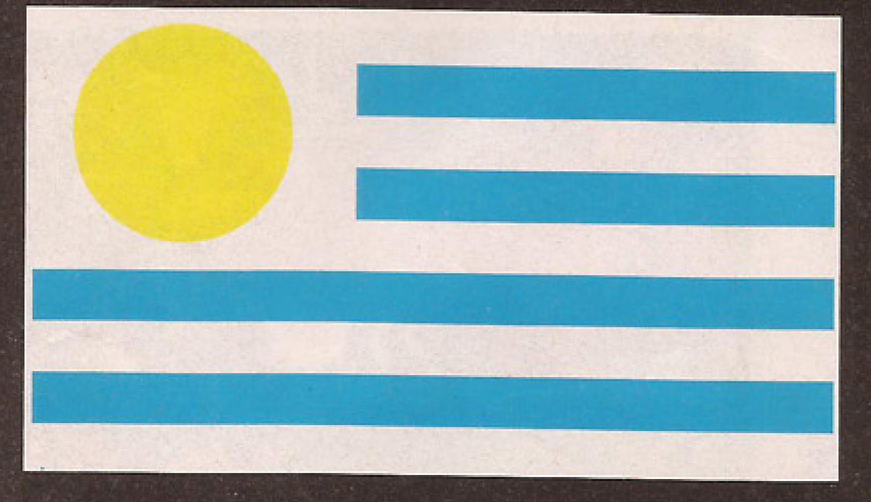
Parece un hotel o un salón de un aeropuerto. Pero es la sede ocupada del Syndicate, la Policía. El Sr. X esperó durante años este encuentro. Y viene con varias sorpresas. ¡Mucho cuidado!



Gran recepción: volvieron todos los jefes. Pero son sólo un aperitivo para el Sr. X. Y está dispuesto a todo para no liberar a Adam.



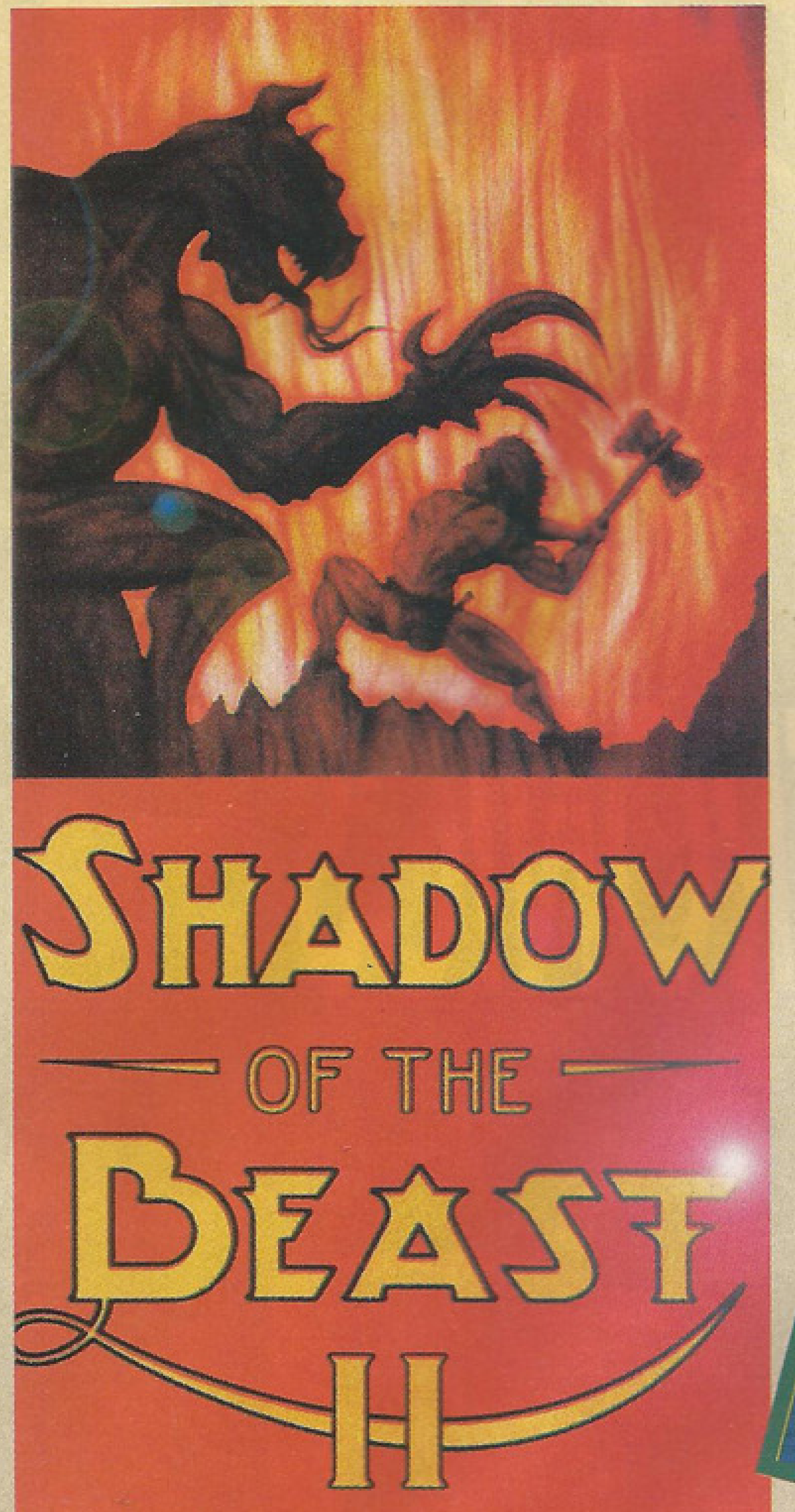
El Family Game con Marca también en Uruguay



BTE ELECTRONICS S.A.

FROGGY VIDEO GAMES
ATENCION AL PUBLICO
Sarmiento 2645
tel. 70-7721 de 12 a 21hs.
Montevideo - Uruguay

FROGGY
VIDEO GAMES
VENTAS POR MAYOR
Paraguay 1321, piso 7° Montevideo - Uruguay



La continuación de una de las mejores aventuras para videogame finalmente llegó a Mega Drive. Después de hacerle la cabeza a los fanáticos en la Amiga, Shadow of the Beast 2 promete volver loco a todo megamaníaco. Bonito y difícil, es una superaventura. Un delirio del comienzo al fin. ¡Diez puntos!
Los que ya jugaron la primera versión de Shadow of the Beast deben recordar la historia. Zelek transformó a un bravo guerrero en bestia. Cuando comprende lo que ocurrió, el guerrero va tras Zelek, para derrotarlo y volver a su estado normal.

Otra vez Zelek

El gran villano no se conformó con el fracaso de su primera aventura. Queriendo vengarse a toda costa, Zelek rapta a la hermana del bravo guerrero y la transforma en una calavera. Vos sos el guerrero y tu misión es ir tras Zelek para salvar a tu querida hermana y deshacer el hechizo del malvado.

Así, en el papel, parece fácil. Pero Shadow of the Beast 2 tiene un desafío bestial. Son innumerables trampas, detalles y enemigos "peludos". Tenés que hacer todo en el orden correcto. Un solo error y estás perdido. Estudiá cómo llegar a Zelek. Revisá toda la ruta, paso a paso, para aclarar el misterio de Shadow of the Beast 2. ¡Y que te diviertas!

El game paso a paso

Comenzás el game debajo de un árbol. No caigas en la tentación de ir hacia la derecha. Vos estás en medio de la Selva de los Arboles, así llamada porque unos árboles muy locos te tiran bombas. Pasá por el puente, teniendo cuidado con los tiburones.

Enseguida vas a ver un buitre. Estará llevándose a un hombre. Acertale al ave para salvarlo. Ese hombre es el primero de una serie de amigos que vas a encontrar en el game. Te dará una información muy útil: hacia arriba o hacia abajo; es la palanca correcta, que vas a usar enseguida. Estas palancas están encima del sube y baja. Subí por la cuerda, saltá a la plataforma derecha y usá la llave para abrir la puerta. Ahora mové la palanca correcta, indicada por el amigo: la de arriba o la de abajo.

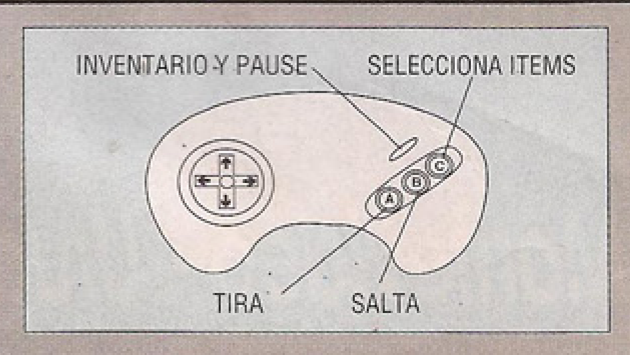


Este tipo es importante. Te pide que salves a un amigo y avisa: "Cuidado. Hay varias trampas en medio del camino".

Enseguida, bajá y entrá en la primera plataforma de la izquierda. No dejes pasar al buitre: quiere cortar la cuerda e impedir tu paso. Surgirá otro buitre. Acabá con él para ganar una llave.



Esta es una de las varias llaves que vas a ganar durante el juego. Guardala con cariño. Será muy útil.



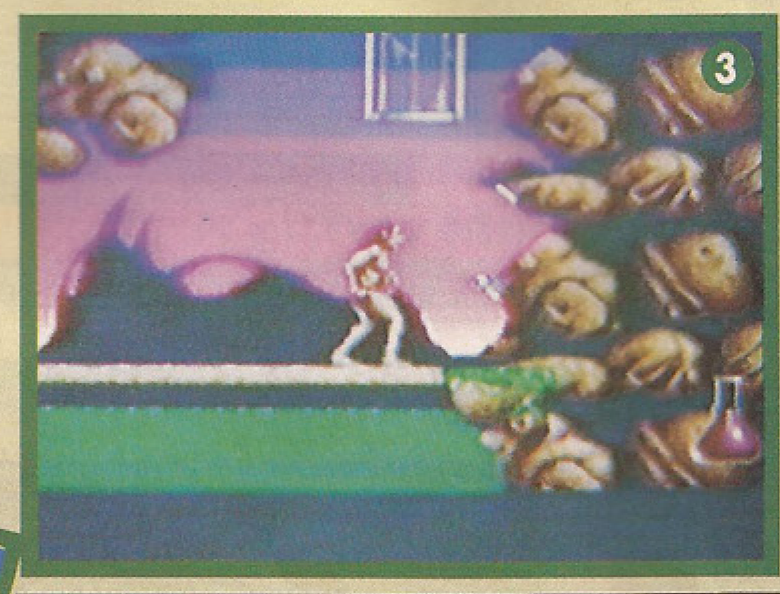


SHADOW OF THE BEAST 2 / Eletronic Arts

Aventura	8 Mega	1 jugador

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Después de agarrar la llave, vas a caer en un sube y baja. Subí por la cuerda de la izquierda y saltá en la plataforma de la derecha. Ahí, vas a ver una puerta. Usá la llave para abrirla.



Son dos palancas. Una hace que el piso se caiga y vos pases a la historia. La otra, la correcta, libera tu paso para la plataforma de arriba. No te desesperes: solamente seguí la orientación que te dio tu primer amigo (fijate en la primera foto).

Subí y andá con todo hacia la derecha. Vas a encontrar una llave encima de la mesa. Tomala y subí al primer candelabro para alcanzar la parte superior de la pantalla. Sorpresa: un lindo baúl, con monedas y energía.

Volvé hasta la primera cadena después del ascensor y bajá. Vas a ver un murciélago y una fiera enjaulada. Saltá y usá la llave para soltar la fiera y asustar al murciélago. Con esto, tendrás tiempo para, usando la bola de hierro, acertarle a la palanca de abajo que queda del lado derecho y subir.



La operación debe ser rápida y precisa. Sino, el murciélago abre la jaula, mueve la palanca de arriba, sale volando y vos sos devorado por la fiera. Y ésta es indestructible...

Una vez allá arriba, andá hacia la izquierda y bajá para volver a las dos palancas iniciales. Andá hacia la izquierda, bajá con la cuerda y andá nuevamente hacia la izquierda. Sorpresa: surge un puente.

Mové las palancas del ángulo izquierdo para tomar la piedra grande y llevarla hacia el otro lado. Soltá la piedra de una vez: sólo sobrará una piedrita. Ahora ya podés volver. Sin el puente, la piedrita caería en el agua.



Conducí la piedrita hasta el lado izquierdo del sube y baja. Subí con la cuerda y saltá en el sube y baja. El peso de la piedra hará que subas hasta la primera jaula.

Subí a la otra jaula, la de la derecha, que te llevará hacia arriba. Al llegar a la plataforma, reventá al dragón Ishram, que quiere beber tu sangre. Después, reventá el saco para finalmente encontrar a la persona que buscabas.



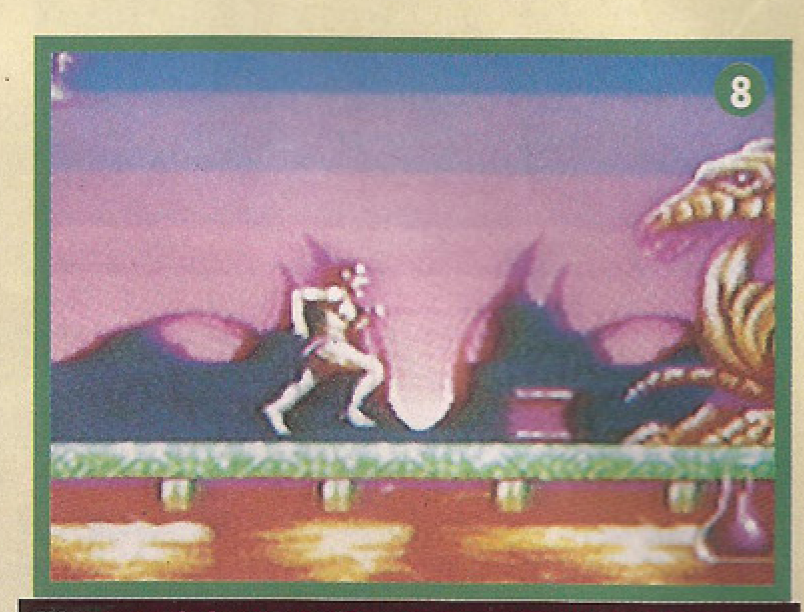
Un amigo más. Te avisa que tu maestro tiene informaciones valiosas. Es más: que está al este, o sea, a la derecha. El amigo hasta habla de una recompensa para vos.

Volvé hasta la primera cuerda, bajá y andá hacia la izquierda a tomar un baúl con monedas y life. Enseguida vas a ver una casa. No entres. Seguí derecho hasta otro baúl de monedas. Volvé y entrá en la casa.



Andá hacia la izquierda, subí la escalera y tomá una botellita. Te va a ser muy útil, más de lo que pensás.

Salí de la casa y volvé hasta la primera cuerda. No subas. Andá hacia la derecha. Vas a ver un agujero. Bajá para encontrar al maestro del segundo amigo. Te pedirá que entres. Ahí adentro vas a encontrar una cuerda. No subas. Pasá por la cuerda para encontrar un baúl más con monedas y life. El maestro se quedará allá arriba.

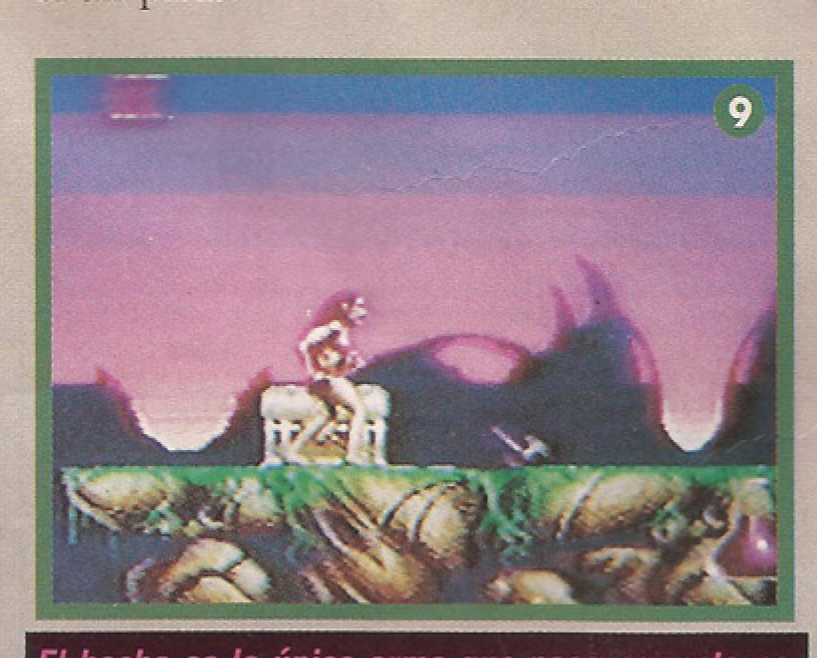


Tiene palabras sabias para vos: "Tomá el pergamino y llevàselo al viejo. Podés usar el anillo para hacer un arma para destruir a Zelek". Tomá el pergamino.

De ahí, volvé a la primera cuerda y subí, llegarás al comienzo del game, al mismo árbol del comienzo. Andá hacia la derecha. Te recibirá un caníbal. Dice que no podés entrar en la selva, sino él y su tribu de caníbales hambrientos te atacarán. No hagas caso a sus amenazas. Entrá en la selva y enfrentá a toda la tribu. Acabá con ellos y continuá avanzando hacia la derecha.

Vas a encontrar dos plataformas y una cuerda. Subí la plataforma y andá hasta lo alto. Ahí, vas a encontrar a un bicho que parece un diablo. Acabá con él para ganar un hacha. Destruí el baúl para ganar monedas. Volvé por el mismo camino y vas a encontrar un piso falso.

Saltá varias veces hasta que se hunda el piso falso. Vos vas a entrar en la Caverna de Cristal. Andá hacia la izquierda para encontrar una botella de energía y después, un baúl con monedas. Va a ver un guardián. Seleccioná el hacha por primera y única vez en el juego y corré detrás del guardia. Va a atravesar el puente. Continúa detrás de él. Caerá una pared. Tirá el hacha hacia él sin parar.



El hacha es la única arma que pasa por esta pared. Acabá con el primer guardián y también con el segundo, sino accionará una manivela para destruir el puente. Y vos caerás... para siempre.

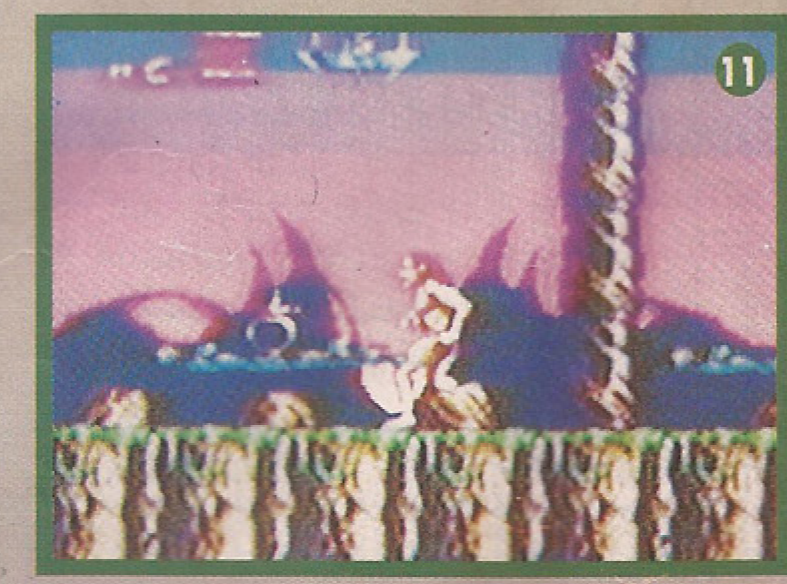
Destruí la pared con la bola de hierro. Subí al primer candelabro y andá hacia la izquierda. Subí al segundo candelabro. Vas a ver una palanca con el nombre Spikes. Mové la palanca de la derecha para congelar el tiempo y andá con todo hacia la izquierda. Acertale a la palanca del ángulo de la pantalla y volvé corriendo para librarte de las espinas. Bajá, pero no subas al primer candelabro. Bajá un poco más hasta encontrar otro candelabro. Vas a ver a varios guardias durmiendo. Bajá, acabá con ellos y andá hacia la derecha. Tomá la llave que está sobre la mesa y volvé hacia la izquierda. Reventá algunos guardias más. Sorpresa: te van a apresar. Pero no desesperes. Es solamente una táctica. El carcelero te dice que vas a ser ejecutado, a menos que consigas huir. No intentes destruir la puerta, pues el guardia dará choques en el suelo que matarán al prisionero que está en el ángulo izquierdo de la pantalla.
Y vas a necesitarlo...



¿Te acordás de esa botellita que tomaste en una casa? Ofrecésela al guardián: basta selecionarla (Start y C) y apretá A para ofrecerla. ¡Cuánta amabilidad! El guardián acepta.

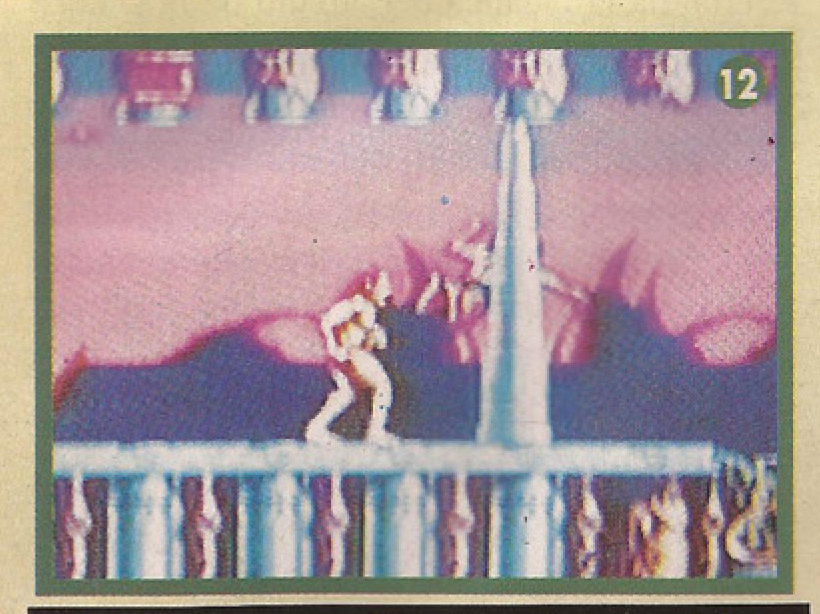
El carcelero se pone borracho y te deja destruir la puerta para escapar. Subí enseguida al candelabro y andá hasta el final. Allá arriba, saltá hacia la izquierda y reventálo al tipo. Un detalle: fue esa palanca que vos moviste que accionó el candelabro.

Volvé abajo y acabá con el guardia. Todavía duerme, pero soltará una llave. Tomala, subí al candelabro y bajá en la primera plataforma de la izquierda. Usá la llave para liberar al otro prisionero. Este preso dice que el anillo que estás buscando está allá arriba. Andá hacia la izquierda, matá a los dos guardias y tomá el anillo.



Este anillo es fundamental para acabar con Zelek.

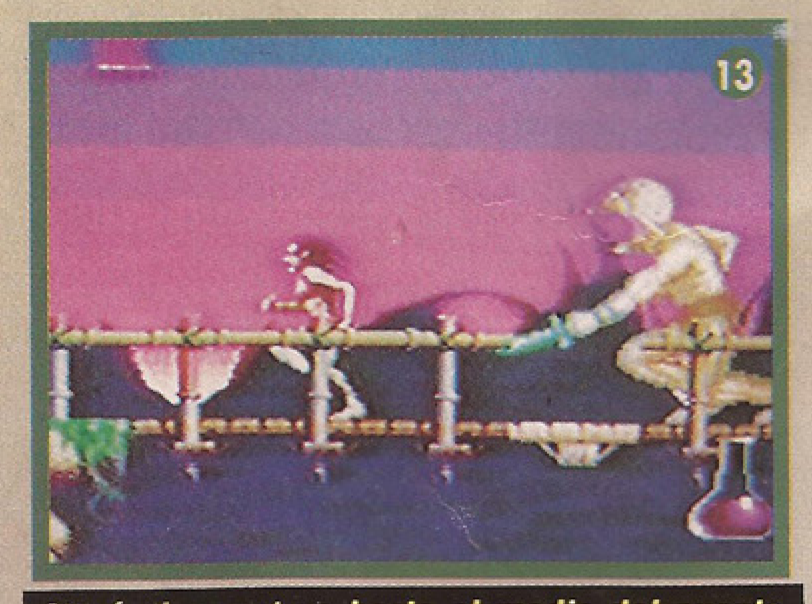
Girá hacia la izquierda. Usá la llave para abrir la puerta y pasá corriendo sin parar. No te despegues de los dos prisioneros. Serán tu salvación. Sólo dos espinos están activos. Los prisioneros funcionarán como tus cobayos para protegerte.



Nada como un escudo amigo. Los ex prisioneros serán nuevos muertos. Pero por lo menos vos estás vivo.

Volvé al comienzo de la fase. Subí a la misma plataforma donde estaba el bicho con aspecto de diablo. Cerca del puente, subí en la cuerda, después a la plataforma del medio y por fin a la de arriba, a la derecha. Reventá la gelatina verde para encontrar un baúl más: monedas y energía.

Dirigite hacia la cuerda después de las plataformas, bajá hasta la cascada y andá hacia la derecha. ¡Cuidado con el agua! Acabá con el enorme animal blanco y aparecerá una cuerda. Subí con ella, andá hacia la derecha para encontrar una cuerda más. Bajá y saltá hacia la derecha. Vas a llegar a un puente medio extraño.



Atraé al monstruo hasta el medio del puente. Va a caer. Saltá el agujero y andá hacia la derecha para encontrar al viejo.

El viejo sabio dice que para encontrar a Zelek tenés que cruzar el mar del este; el cuerno ayudará, pero está perdido en el río de abajo. No corrás. Pausá el game, seleccioná el anillo y dáselo al viejo. El queda muy agradecido. Luego ofrecele el pergamino. ¡Vale la pena!



El viejo te retribuirá con una magia para que vos puedas acabar con Zelek. Tomá la magia y volvé hacia el puente con el agujero.

Caé en el agujero para llegar al río. Andá hacia la derecha y caé en el primer agujero. En el ángulo izquierdo, una buena sorpresa: life. Continuá hacia la derecha. Vas a encontrar una cuerda. Saltá con la cuerda hacia la derecha.



Valió la pena: el cuerno aparecerá bien delante de ti. Tomalo y volvé. Baja en la cuerda y saltá hacia la derecha.

Un monstruo caracol te dirá: "Si querés volver, tenés que gastar 16 monedas". Apretá A para aceptar. Como en un pase mágico, volverás al viejo. Pasá ante él y continuá hacia la derecha. Después de matar a los dos grandulones medio idiotas, caé en el mar de barro. No vayas hacia la derecha. Seguí hacia la izquierda, pasando por debajo de las piedras. Vas a encontrar una llave más.

Corré hacia la derecha para llegar al mar del este. En el extremo izquierdo, problemas. No se puede ni saltar ni andar. ¿Qué hacer? Tomá el cuerno y ponelo en acción. Aparecerá un dinosaurio y te llevará hacia el otro lado.

Continuá hacia la derecha para llegar al castillo de Zelek. Colgate del primer candelabro, saltá en la escalera y seguí a la derecha.



La última llave será usada para abrir la puerta. Recompensa: dos lindas botellitas de life para enfrentar a Zelek en buenas condiciones.

Volvé hacia la parte de abajo y seleccioná la magia. El último desafío de esta superaventura estará esperándote. Zelek en persona. ¡Buena suerte!



Es peligroso pero no tanto. Quedate bien lejos de su cayado de fuego y acertale a Zelek con la magia. Tu hermana estará a salvo. La paz vuelve a reinar. THE END.

TEAM USA BASKETBALL

Ganar sin jugar - si te rompiste todo con este game bestial, que presentamos en nuestra edición N° 14, intentá estos passwords. Vas derecho a la entrega de las medallas.

Contra Italia - VOT6RBB
Contra Holanda - #WT7RDC.
Contra Lituania - FMT7RCO
Contra todos (sólo funciona en el modo Tournament, claro) V#T6RBK

ARCUS ODISSEY

Cualquier fase - anotá estos passwords geniales. Pero sólo funcionan en un cartucho japonés.

Fase 1 - K4UME2USAA
Fase 2 - K4UME2UIJS
Fase 3 - K4UME2UUOS
Fase 4 - K4UME2UZTX
Fase 5 - K4UME2UWMU
Fase 6 - K4UME2USFR
Fase 7 - K4UME2UX4W
Fase 8 - K4UME2USPH

EARNEST EVANS

Jefes de fase - digitá esta secuencia para vencer cualquier jefe de game: ↑, A, ↓, B, ←, A, →, B, Start. Sólo lo probamos en cartucho japonés.

¡BUENA SUERTE!

EL 12 DE AGOSTO
SORTEAMOS
LOS 100 PREMIOS
DEL CONCURSO
ANIVERSARIO DE

ACTION GAMES

El sorteo se realizará
el 12 de agosto de 1993, a las 15 hs.,
en Gameland S.A., Tucumán 509 1er piso.
Si te querés pegar una vueltita, venite.

CHAKAN

EL HOMBRE ETERNO

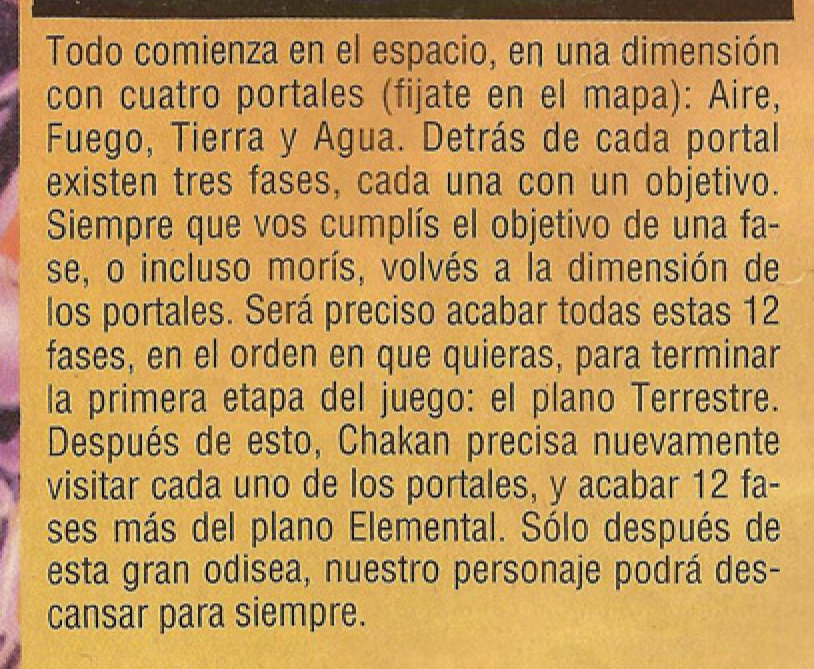
Chakan es un guerrero nacido en la Edad Media, y que, un día, desafió a la Muerte en un duelo. Y ganó. Como premio, recibió la inmortalidad. Pero lo que debía ser una recompensa acabó transformándose en una maldición para el valiente guerrero. Siglo tras siglo, Chakan vivió solitario vagando en medio de las sombras. Se transformó en un ser decrépito y atemorizante. Hasta que un día, arrepentido, decidió cambiar este triste destino. Y ahí comienza el gran desafío.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Cabeza

Chakan no es fácil. Exige razonamiento, observación y persistencia. Los escenarios y la pista sonora son macabramente alucinantes. Pero el punto sobresaliente del juego es la cantidad de posibilidades de ataque y defensa del personaje. Tiene 14 movimientos, 12 poderes especiales y 5 armas. Se viene con todo, digamos.

Objetivo del juego



Todo comienza en el espacio, en una dimensión con cuatro portales (fijate en el mapa): Aire, Fuego, Tierra y Agua. Detrás de cada portal existen tres fases, cada una con un objetivo. Siempre que vos cumplís el objetivo de una fase, o incluso morís, volvés a la dimensión de los portales. Será preciso acabar todas estas 12 fases, en el orden en que quieras, para terminar la primera etapa del juego: el plano Terrestre. Después de esto, Chakan precisa nuevamente visitar cada uno de los portales, y acabar 12 fases más del plano Elemental. Sólo después de esta gran odisea, nuestro personaje podrá descansar para siempre.

ARMAS, POCIONES Y TIEMPO

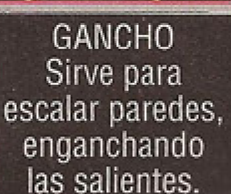
Además de las espadas, Chakan usa otras cuatro armas más con poderes diferentes, conseguidas durante el juego. Las pociones son adquiridas de la misma manera y, cuando son mezcladas, dan a nuestro personaje poderes especiales para enfrentar a sus enemigos. Vos tenés vidas infinitas, podés acumular ítems y entrar en las fases que quieras. Pero no te descuides del tiempo: si se agota antes del final de la fase, volvés a los portales y no te podés quedar con los ítems que juntaste en esa fase. ¿Entendido?

ARMAS





GANCHO
Sirve para escalar paredes, enganchando las salientes.





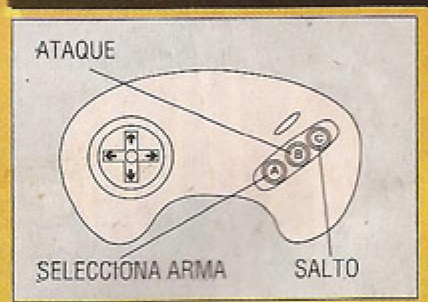
MARTILLO
Con él, podés reventar rocas y paredes.



HOZ
Es la única que consigue partir telas de araña.

HACHA
Usala para reventar puertas.

USA EL TRUCO DE ENTRAR Y SALIR DE LAS FASES PARA ACUMULAR POCIONES.

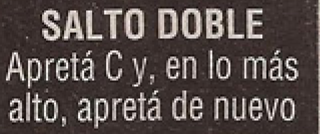


MOVIMIENTOS

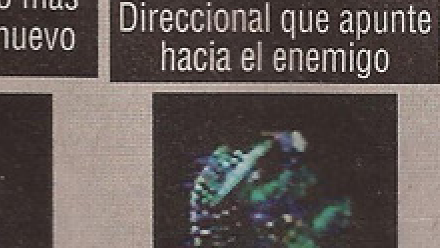


SALTO DOBLE
Apretá C y, en lo más alto, apretá de nuevo

MOVER ARMA 360°
Apretá B + la flecha del Direccional que apunte hacia el enemigo



ATAQUE RASANTE
B +↓



RODAR EN EL SUELO
Agachate con ↓
Después, apretá C y el Direccional hacia los lados

CHAKAN / Sega
Aventura — 8 Mega — 1 jugador



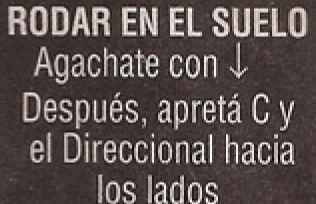


GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

PODERES Y POCIONES



Hace que Chakan se vuelva invisible





Volvés a la fase de los portales



Da invencibilidad temporaria



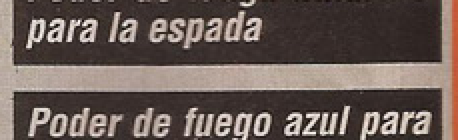
Causa una explosión en la pantalla



Deja más lentos a los enemigos



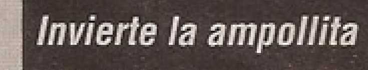
Poder de fuego amarillo para la espada



Restaura tus energías

Poder de fuego azul para la espada



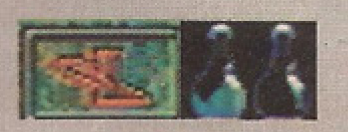


Invierte la ampollita



Poder de rayo azul para la espada





Da fuerza para saltos más altos



Poder de rayo verde para la espada

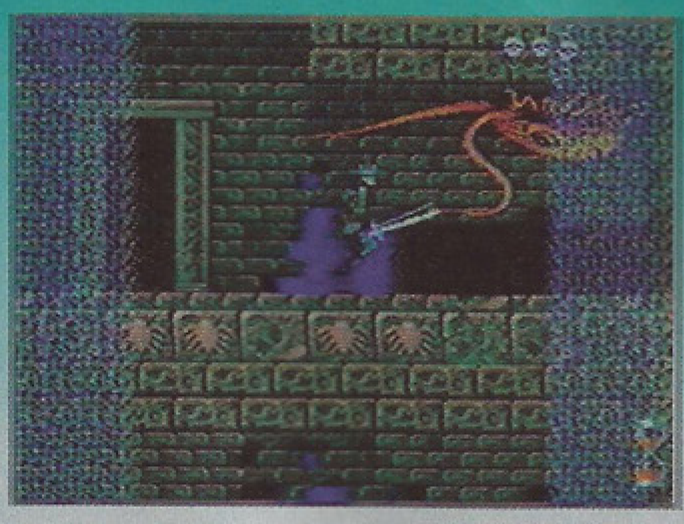
ESTRATEGIAS PARA LA PRIMERA ETAPA: PLANO TERRESTRE

Aprovechá las vidas ilimitadas para tener una buena reserva de pociones. Acordate: podés entrar y salir de los portales y cumplir las fases en el orden que quieras. Comenzá el juego terminando todas las primeras fases. Después, hacé las segundas y terminá con las terceras.

AGUA



En la primera fase, tenés que tomar el gancho. Para agarrarlo, reventá el pasaje lleno de víboras con la bomba.



El objetivo de la 2ª fase es reventar el último pulpo, el que queda más arriba. Usá la invencibilidad y los saltos con giro de espada.



En la tercera fase está el jefazo, que es una serpiente. Apelá a la invencibilidad y las espadas de fuego amarillo.

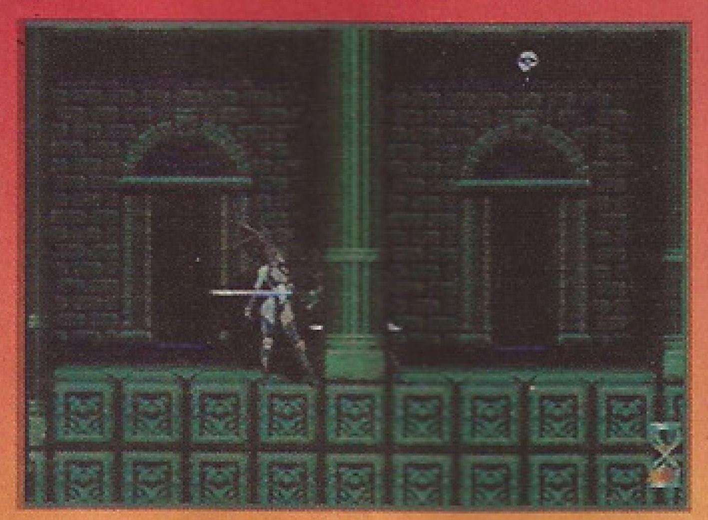
FUEGO



Para tomar la hoz, objetivo de la primera fase, tenés que ir derecho hasta el fondo de la fase, del lado derecho.

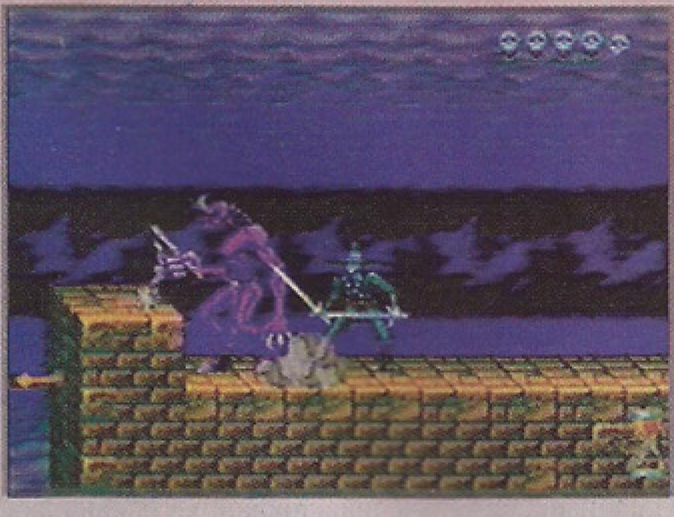


La segunda fase no tiene subjefes. Por lo tanto, nunca se cierra. Escalá las paredes y juntá pociones hasta acumular lo suficiente.



La extraña mujer puede ser vencida con el poder de la invencibilidad y la espada de fuego o rayo verde.

AIRE



Andá derecho hacia arriba y terminá con el último minotauro. Con esto, se abrirá una puerta a la derecha y vos podrás tomar el martillo.



El minotauro, ahora con casco, es subjefe de la segunda fase. La mejor arma contra él es el fuego azul.



En la 3ª fase subí por la derecha hasta el último agujero, cayendo con →. Llegarás a una plataforma segura para enfrentar al dragón volador. Usá invencibilidad y fuego amarillo.

TIERRA



En la primera fase, una araña intentará impedir que tomes el hacha. Pero no es necesario enfrentarla: pasá rápido.



Usá el rayo azul para enfrentar al subjefe, que es este dragón. Si no, acudí a la bomba.



La araña, jefe de la tercera fase, es la más molesta del juego. Mandá bombas y terminá con espadas de rayo azul.

¡CHAKAN CONTINUA! PROXIMAMENTE NUEVOS TRUCOS.



SEGA

No aguanto quedarme mucho tiempo quieto. Por eso estoy de vuelta en el Sonic 2, con un montón de novedades: soy más rápido que antes, pasé por muchas más fases, y tengo una amiga supersónica, Tails, la zorrita de dos colas. Quien continua en el juego es el diabólico Dr. Robotnik. Esta vez, él quiere destruir mi mundo con el terrible Death Egg.

MEGA DRIVE®

Master System®

GAME GEAR®

UE!

¡Esto será súper vertiginoso! Mirá por qué:
Mega Drive - 1 o 2 jugadores, 10 fases, más de 20 niveles, bonus en pista de looping, 8 mega. Master System y Game Gear - 7 fases, 7 jefes, loopings mareadores, 4 mega. Sonic 2 te dejará con la boca abierta. Vení corriendo a ayudarme. Será recopado.

GAMELAND S.A.
Distribuidor de Sega
para Argentina





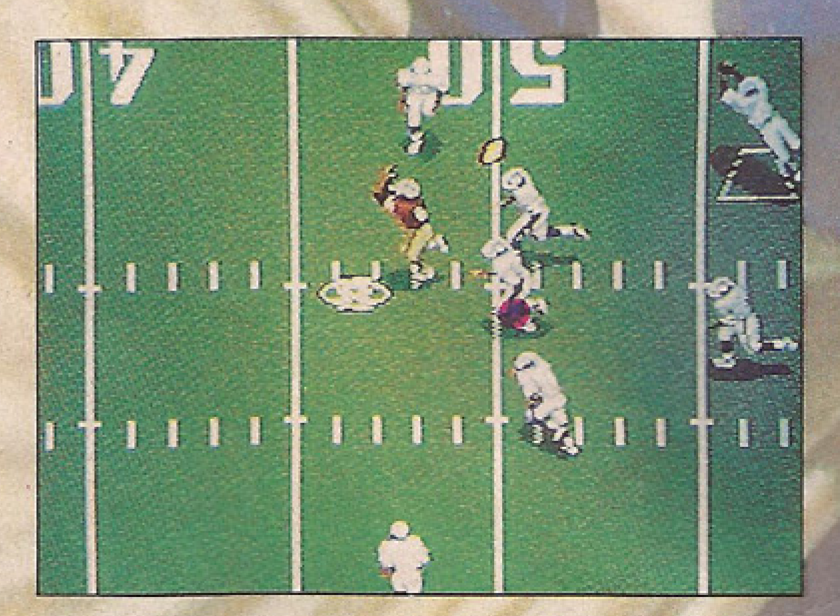
El fútbol americano es tan popular en los EE.UU. como el fútbol en Latinoamérica. De la escuela a la universidad, los jugadores de fútbol son los más famosos, preferidos por las chicas e ídolos de la escuela y hasta de pequeñas ciudades. Los jugadores que más se destacan en el colegio consiguen becas de estudio en las mejores universidades del país y también ganan dinero extra para defender los colores de la escuela.

Las principales ligas de fútbol americano en los EE.UU. son las dos divisiones de profesionales y la liga universitaria. En los Estados Unidos, el básquetbol de la NBA es profesional, así como el béisbol y, claro, el fútbol americano. O sea: la diversión puede ser buena para el público, pero para los profesionales el negocio es serio.

Fanatismo

Los estadounidenses son locos por el fútbol. Los juegos de la liga principal son tema de conversación en los bares, entre padres e hijos y de muchos programas de TV. Exactamente por el hecho de que los norteamericanos respiran fútbol, Sega decidió esforzarse en este nuevo intento. Para comenzar por el crack que da nombre al cartucho. Joe Montana, quarterback del San Francisco 49ers, es una personalidad nacional. Tal vez el mejor jugador de todos los tiempos.

NFL Sports Talk Football usa los 12 Mega del cartucho con perfección. Las imágenes son bonitas, los ángulos de visión del juego son variados, las imágenes digitalizadas bien logradas.

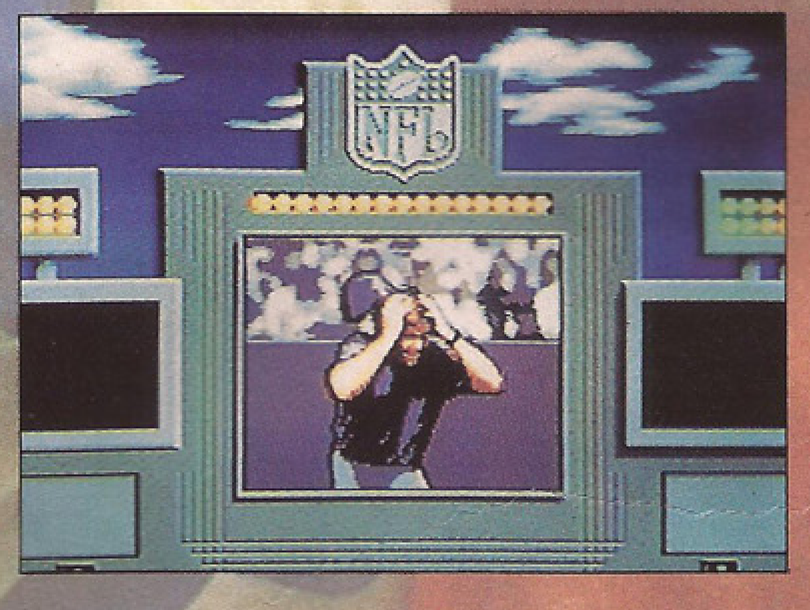


¿Qué tal un zoom para acompañar las mejores jugadas de cerca? Cada vez que la pelota es lanzada, un fuerte zoom dará mayor emoción al lance.

El mayor show está a cargo del narrador. Acompaña todas las jugadas del partido con los mínimos detalles. Igualito a los locutores de fútbol de las radios AM. Para los que entienden inglés es un platazo. Y para los que no pescan mucho la lengua es una óptima oportunidad para perfeccionarse. El inglés del locutor es claro. No tiene una papa en la boca como los británicos, ni habla arrastrando como los tejanos.

Realismo Total

Joe Montana 93 está haciéndole el bocho a los estadounidenses. ¡Y no es para menos! El game reproduce todos los aspectos del fútbol americano: fuera de los ya citados sonido e imagen, el público y los atletas vibran con las grandes jugadas, los técnicos se muestran desesperados. Las tácticas son lo mejor del juego. Podés optar por varias formas de jugar, tanto en el ataque como en la defensa.



Una jugada perdida y el técnico muestra su desesperación. ¡Parece que le da un ataque!

Si te gustan los juegos de deportes te vas a enviciar con este cartucho. No es fácil... muy por el contrario. El desafío es uno de los puntos fuertes de este excelente game de fútbol americano para Mega Drive. Si no te entusiasman mucho los games de deportes, encará Joe Montana 93 como un game de estrategia. Al final, sólo los grandes cracks saben el truco para hacer un touchdown. ¡Entrá en el exclusivo club de los quarterbacks más famosos del mundo!

PRINCIPALES REGLAS

Para simplificar un poco el juego, aquí van las principales reglas del fútbol americano. Es sólo lo indispensable para un primer contacto con el game. ¡Leé con atención!

KICKOFF - es el puntapié inicial. La primera jugada del partido.

FIRST DOWN - al avanzar con la pelota, sin perder su posesión, vos conseguís un first down. O sea: continuás con la pelota. Después del fourth down (4 veces seguidas), si avanzás por lo menos siete yardas, tenés derecho a un puntapié. ¡Fuerza!

INVASION - si te apurás y avanzás encima del adversario antes de que lance la pelota, el juez pita. Su penalidad vale cinco yardas. Para el adversario, claro.

TOUCHDOWN - vale seis puntos, con derecho a un puntapié de un punto más. Ocurre cuando vos entrás con la pelota en la end zone adversaria.

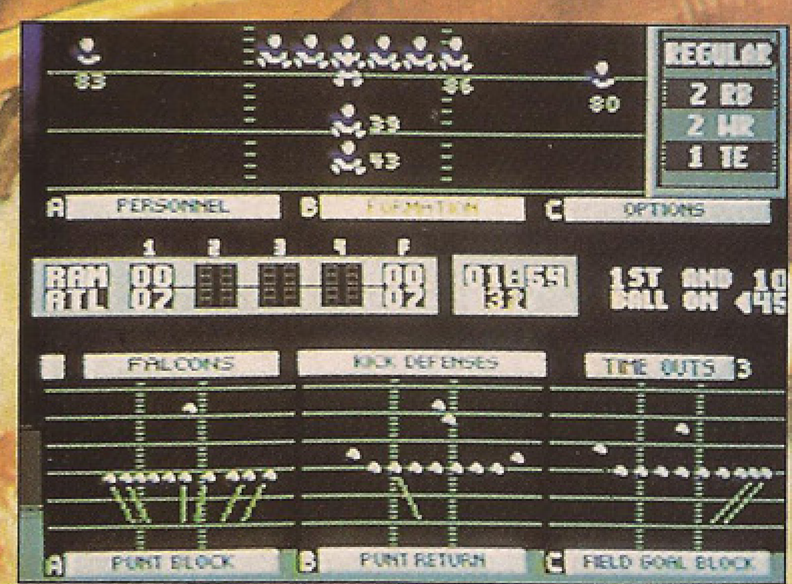
PLAY IT AGAIN, SAM!

Podés jugar solo o con un amigo. Si prefieren, jueguen los dos contra la máquina. Sólo un dato: empezá jugando contra un amigo, sino podés desanimarte. ¡Joe Montana 93 es muy difícil!

Estudiá las mejores jugadas con el replay. Usá el botón C para controlar la cámara lenta.

TACTICA

Una buena estrategia rinde muchos puntos, mientras una táctica equivocada puede llevar a una derrota histórica. Fijate cómo lograr una buena táctica y arrasar con los adversarios.



Elegí una de las tácticas. Una vez seleccionada la estrategia, no cambies de planes. Seguí el dibujo de los jugadores. ¡La disciplina es fundamental!

Jugadas individuales o lanzamientos cortos sólo rinden una linda confusión. Huí de los bloqueos y armá jugadas con paciencia.

GAME STATS

SCORE:	0	20
TIME OF POSSESSION:	3:37	4:07
FIRST DOWNS:	1	2
TOTAL YARDS:	- 5	57
RUSHING YARDS:	- 19	- 8
PASSING YARDS:	14	65
AVG. YARDS PER PLAY:	- 0.2	2.4
TURNOVERS:	3	5

El estadounidense es loco por los números. Acompañá las estadísticas del partido para poder mejorar tu forma de jugar.

Tratá de alternar jugadas individuales con lanzamientos largos. Los pases cortos son más certeros, pero la marcación adversaria es cerrada.

CAMPO

Tiene 132 metros de largo por 40 metros de ancho. La unidad que demarca los límites del campo es la yarda. Son 50 yardas en cada mitad del campo, más 10 yardas en el "área", la región cerca del arco, llamada end zone. En forma de Y, el arco tiene una abertura de siete metros. Pero la parte que interesa es la end zone. Es donde se hace el touchdown.

PELOTA

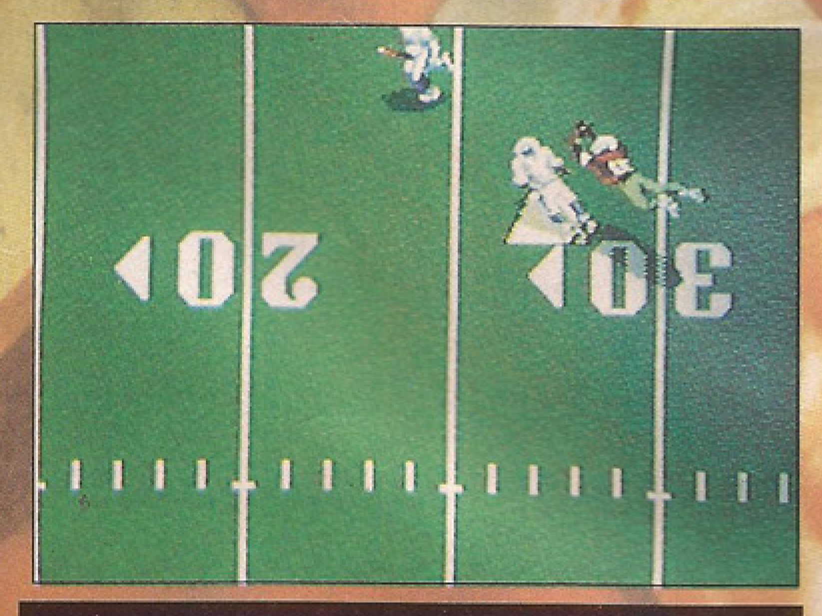
La pelota de fútbol americano no es redonda: es ovalada. Tiene 26 centímetros de largo y pesa aproximadamente 400 gramos. Es perfecta para volar por el aire, pero no ayuda mucho a la hora de patear.

QUARTERBACK

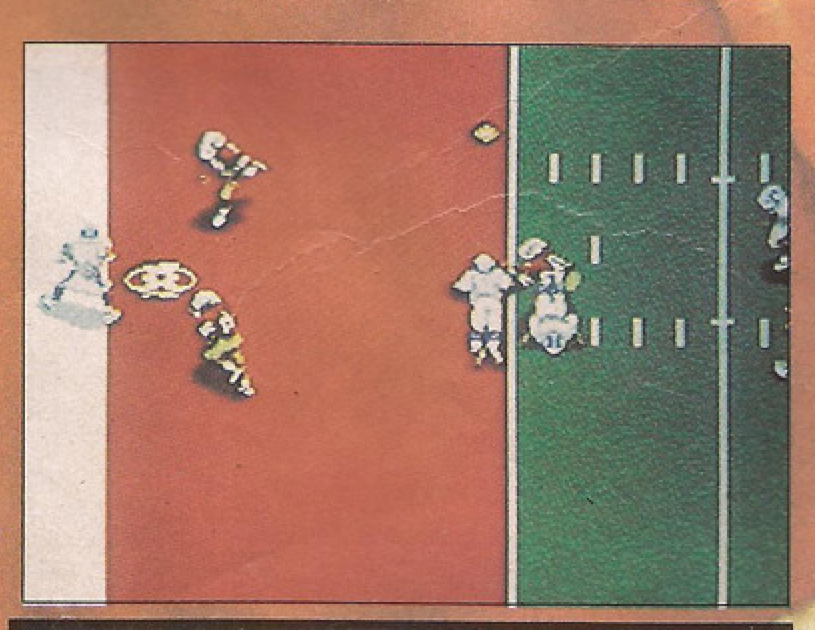
Es el armador del team. Generalmente los más famosos y mejor pagados atletas del fútbol americano juegan en esa posición. Joe Montana es el mayor de los ejemplos.

Jugadas más geniales

Algunas jugadas enloquecen al público. Una carrera, una gambeta o un pase largo. Pero la gloria del partido es el touchdown. ¡Los robos de pelota también son interesantes!



Un poco de violencia es parte del espíritu del fútbol americano. Cuando un atacante adversario está corriendo solo, tirate encima de él. Caída segura...



El touchdown es el momento máximo del juego. Escapá de la marcación y dejá a un jugador "en la bañadera". Estate atento en el momento del lanzamiento y festejá los 6 puntos.

SPORTS TALK FOOTBALL '93 STARRING JOE MONTANA / Sega

Deporte | 1 ó 2 jugadores | 12 Mega

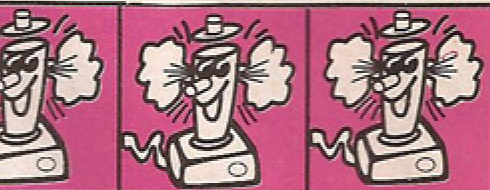


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

COMANDOS

DEFENSA

A - SELECCIONA JUGADOR ANTES DE LANZAR LA PELOTA
B - SELECCIONA JUGADOR DESPUES DEL LANZAMIENTO DE LA PELOTA
C - BLOQUEA AL ADVERSARIO

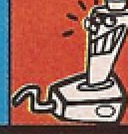
ATAQUE

A - PASA LA PELOTA (PARADO)
PROTEGE LA PELOTA (CORRIENDO)
RECIBE LA PELOTA (PARADO)
B - SELECCIONA JUGADOR (PARADO)
ESQUIVA CON UN GIRO (CORRIENDO)
C - SELECCIONA JUGADOR EN EL KICKOFF
SALTA

THE GREAT WALDO SEARCH

Casi todo el mundo ya conoce ese libro "¿Dónde está Wally?". Fue la fiebre de la Navidad de 1990. El libro es muy simple y educativo. Tenés que encontrar a Wally y a otros objetos en escenarios muy locos, llenos de detalles. Pues bien, Wally es conocido como Waldo en los Estados Unidos. Y ahora, después del superéxito del libro, llega al mundo de los videogames vía T-HQ para Mega Drive. The Great Waldo Search es un game sencillo, pero extremadamente bien hecho.

Juntá todos los relojes que puedas. La computadora te da pistas. Por ejemplo, si la pista es "Red Beard", tenés que encontrar a alguien con una barba roja. Si encontrás lo que pide, ganás más tiempo. En caso contrario, apenas lo perdés. ¿Bueno, no? Y hasta se puede aprender un poco más de inglés...

THE GREAT WALDO SEARCH T-HQ			
Aventura	4 Mega		1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

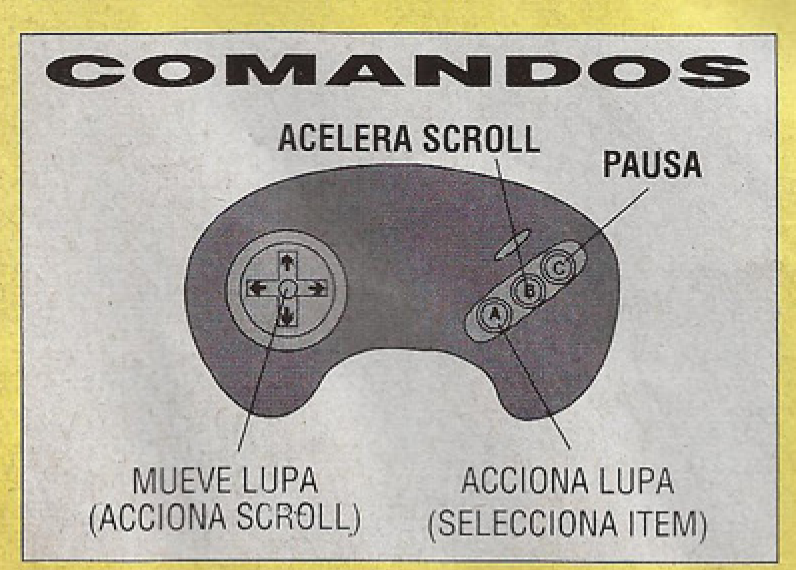
¿Dónde está Wally y su mapa?

Son siempre cuatro fases, para que vos juegues en tres niveles de dificultad. En los dos primeros niveles (normal y expert), sólo cambia el tiempo del juego: tenés que encontrar la figura del Wally entero y su pequeño mapa en las 3 primeras fases. En la última, tenés que encontrar al Wally verdadero, que usa medias rayadas en rojo y blanco.

Solamente en el último nivel de dificultad, que tiene la carita de Wally, es diferente: en todas las fases, tenés que encontrar a Wally con las medias y el mapa. Es una especie de entrenamiento. ¿Comprendido?



Es aquí donde elegís el nivel de dificultad. El de la carita de Wally es un excelente entrenamiento, pues su objetivo es siempre el mismo: el verdadero Wally y el mapa.



Acumulá Relojes

Tenés que completar tu objetivo antes de que se acabe el tiempo. Hay relojes que pueden ayudarte a ganar más tiempo y hasta una fase de bonus en que vos comandás un cachorro que busca huesos en el espacio.

Wally, como están llamando a este juego, sólo tiene un defecto: es muy fácil. Incluso así, no decepciona. Garantiza una hora de diversión. Sólo que es poco recomendable jugarlo en un televisor pequeño. Lavate la cara, llamá a tus amigos y descubrí dónde está Wally.



Esta fase de bonus es muy loca. ¿Habías visto antes un perrito volador cazando huesos en pleno espacio? Acá lo tenés. Y puede rendir muchos puntos de bonus.



¿Varios Wallys? Todos impostores, menos uno. Usa medias a rayas en rojo y blanco. ¡Ojo!

KID CHAMELEON

Ultimo Jefe - ¿Qué te parece ir directo al jefazo final sin usar el Game Genie? Parece imposible, pero hay que hacer así. Completá la fase Blue Lake Woods 2, pero no agarres la banderita del final. Solamente subí en el último bloque, bien arriba de la banderita final. Quedate ahí unos instantes y apretá ↓ y → y presioná los botones de salto y arma especial. Sorpresa: si hiciste todo bien, vas directo al último jefe del game.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Password especial - Vos que ya te rompiste la cabeza con este superdesafío, quedate tranqui. Anotá un código especial que da acceso a todas las puertas en todos los niveles: SMAILLIW. En caso de que no te acuerdes, aquí van los passwords de todas las fases:

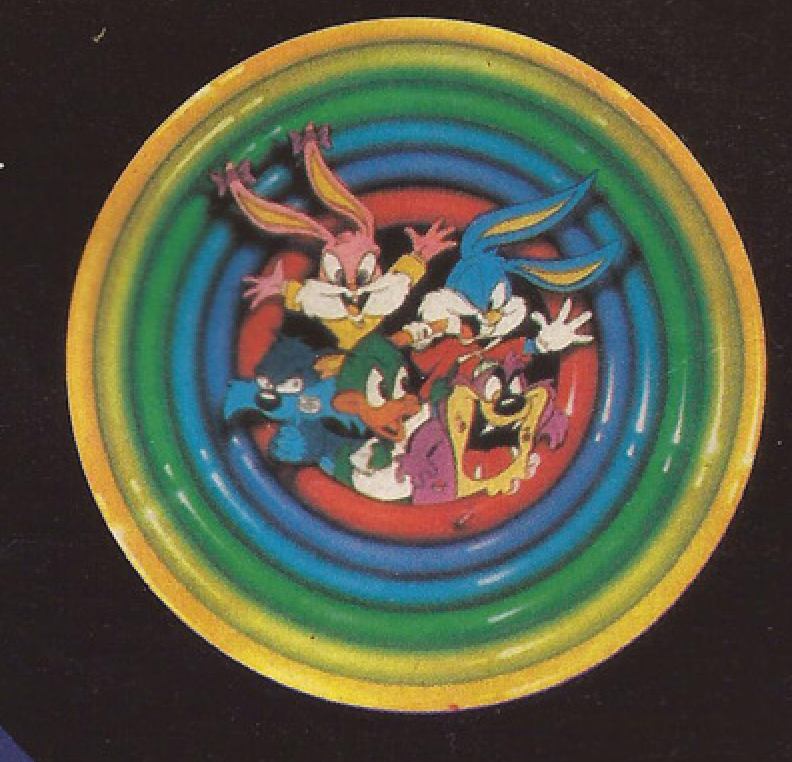
Fase 2 - WHOAMAMA
Fase 3 - FLANDERS
Fase 4 - BROCKMAN
Fase 5 - SIDESHOW

STRIDER

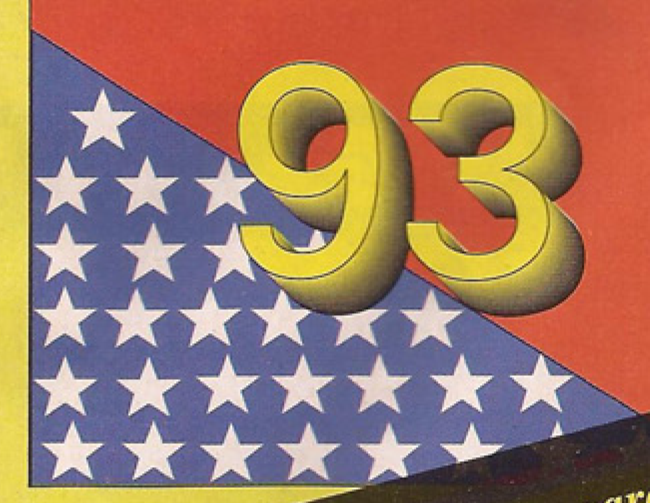
Selección de fases - Enseguida del comienzo del game, cuando el Maestro está lanzando su risotada, colocá el Direccional hacia abajo y apretá A, C, B, C, y A para tener acceso a la selección de fases.

DRAGON'S FURY

Password loco - ¿Qué tal comenzar el game con 99 bolas y más de 13 millones de puntos? Entonces anotá: UFELFO78TL.



NHLPA HOCKEY 93



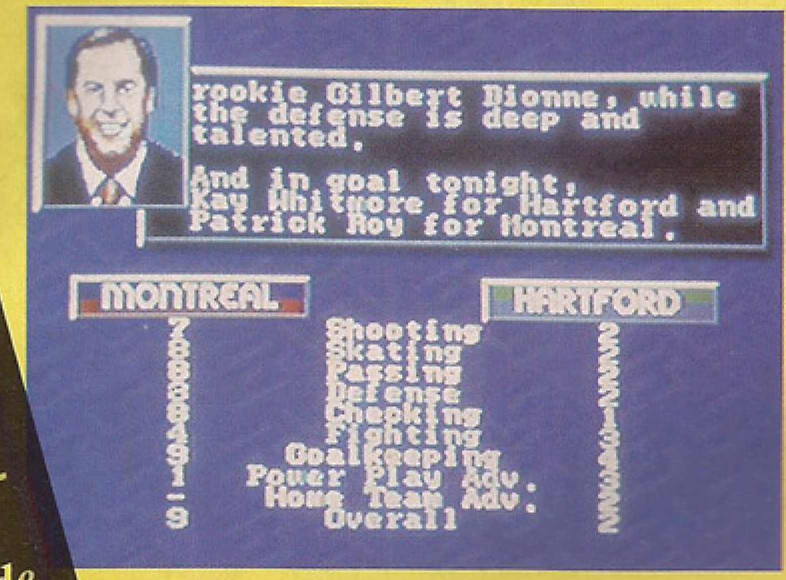
El mejor game de deportes para Mega Drive ganó una nueva cara. Si NHL Hockey ya era alucinante, esta versión 93 se acerca a la perfección. Que Electronic Arts es crack en games de deportes todo el mundo lo sabe. Pero, aquí se pasó. NHLPA Hockey 93 es la gran presentación deportiva del año. Reúne todas las cualidades de la versión original con más y mejores detalles. ¡Un verdadero show! La mayor novedad es el ritmo de la acción: jugadores y arquero están más rápidos y con un público que vibra como nunca. No da tiempo para respirar...

Realismo 10 puntos

Nada ocurre porque sí en este game. Si recibís un golpe muy fuerte, podés tener que quedarte fuera de la cancha por uno o más períodos. Y si optás por Penalties Off, el que cometió el foul no será castigado. ¿Te imaginás algo más desleal? Bueno, el hockey es así. Duro, competitivo y violento. Las peleas en plena cancha eran una de las mayores atracciones de NHL Hockey. Han vuelto, menos frecuentes pero más reales. Ahora no peleás solo. La gresca se extiende entre los jugadores. Aprendé a dar buenos puñetazos en la cara para derribar al adversario y ganar la partida.

Supertácticas de la hora

Si no entendés sobre hockey, no hay problema. Podés jugar sin penalidades y sin Line Changes. Pero si pescás un poco del deporte, mejor todavía. Adoptá una táctica y grabala, usando las Line Changes. Haciendo esto, cada jugador de tu team comandará un área específica de la cancha. NHLPA Hockey 93 trae los dos teams que subieron a la división principal de hockey en la temporada 92: Ottawa y Tampa Bay. No son grandes equipos. Son adversarios fácilmente derrotables. Aprovechá. Además de esto, ahora los teams son clasificados por notas del 1 al 9 y se vuelve más fácil elegir los equipos. Más todavía: cada jugador tiene estadísticas propias.



Estudiá la ficha técnica de los equipos. Elegí el que tenga mayor promedio general. Si dos o más equipos empatan, quedate con el que tiene el mejor arquero.

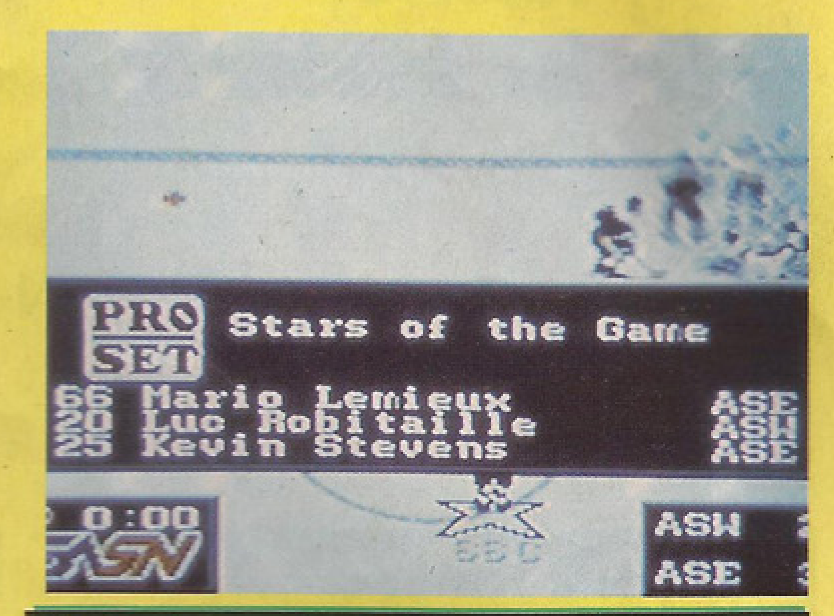
La música del game mejoró el 100%. Cada jugada tiene un tema de órgano especial. Y el público también se deja oír. Generalmente, en la mitad del tercer tiempo la hinchada comienza a cantar y a batir palmas. Es el momento ideal para atacar con todo. Y de obtener el puntaje ganador.

El control de las estadísticas de los partidos es total. Podés enterarte de lo que cada team o jugador hizo en términos de ataque, defensa, penalidades y demás. Al final del partido, los mejores jugadores ganan su Motoradio (premio por su actuación). ¡Se lo merecen!

MONTREAL NEW YORK
GAME STATISTICS

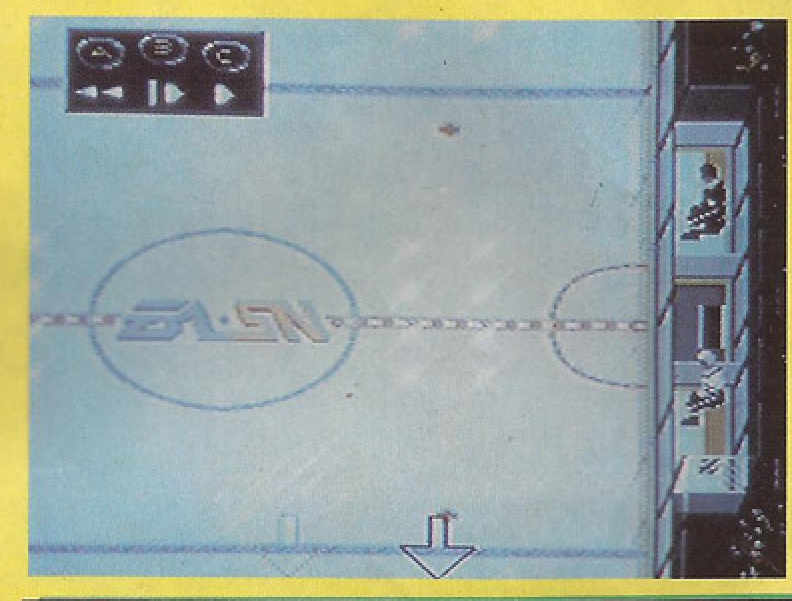
MONTREAL		NEW YORK
1	Score	2
18	Shots	19
0/0	Power Play	0/0
0/0	Penalties	0/0
3	Faceoffs Won	6
23	Body Checks	25
6:07	Attack Zone	4:58
19/30 (63%)	Passing	43/69 (62%)

Ubicate en la pantalla Game Statistics para entender las matemáticas del juego. Estudiá los pequeños errores y volvé a la cancha con garra de campeón...¡y sediento de victoria!



Gloria al vencedor. Quien hace más asistencias y más goles tendrá la honra de figurar entre los Stars of the Game. A ver si te lucís...

La cosa se puso seria. Para dar un carácter más oficial al torneo de la NHL, hay hasta un comentarista. Habla antes de cada partido, exponiendo los puntos débiles y fuertes de cada equipo. Prestá atención para enterarte de sus probabilidades reales de ganar el partido.



Si no te portás bien, te mandan derecho a las duchas. ¿Violencia, nó?

Con NHLPA Hockey 93 nació un clásico. Tiene gráficos fantásticos, música funcional y divertida, y un buen desafío. Pero, ojo, la computadora se puso más "brava": es mucho más difícil ganar un partido.

La diversión está con todo.

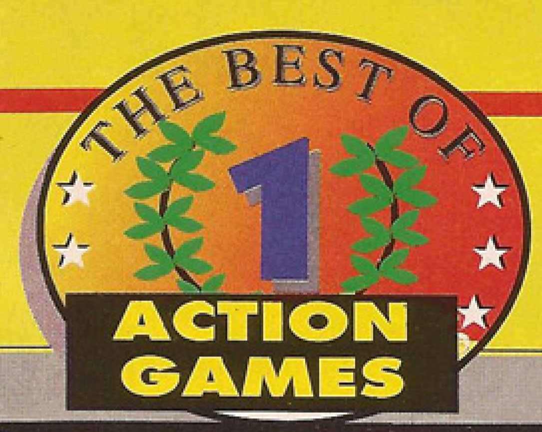
En cuanto puedas, conseguite esta maravilla. Llevala a tu casa y ... ¡GOAL, GOAL, GOAL!

Arquero

Vos controlás los movimientos del arquero a la hora de la defensa. Un leve toque en el Direccional hace que se tire en la dirección deseada. Atención a los reflejos, pueden traicionarte.

Al colocar el Direccional hacia adelante a la hora de la defensa, te quedás casi sin control sobre tu arquero. Es una invitación para que te hagan un gol con todo. ¡Cuidado!

Intentá colocar dos jugadores contra la computadora.



Equipos

La NHL está compuesta por 24 equipos, dividos en las ligas del este y del oeste. Al final de la temporada, se hace un superpartido con los mejores jugadores de cada liga. Son los All Stars. Por lo tanto, tenés la opción de jugar con 26 equipos diferentes. Y hasta jugar Gretsky contra Gretsky, por ejemplo. Es alucinante. Ah, los All Stars no entran en los playoffs (desempates). ¿Sería demasiado, no te parece?

MEJORES EQUIPOS	NOTA
Montreal (MTL)	9
New York (NY)	9
Chicago (CHI)	8
Detroit (DET)	8
Washington (WSH)	8
New Jersey (NJ)	7
Vancouver (VAN)	7

PEORES EQUIPOS

Cuatro equipos merecen la nota mínima. O sea, un mísero 1. Son: Ottawa (OTW), Quebec (QUE), San José (SJ), y Tampa Bay.

NHLPA HOCKEY 93
Electonic Arts

Deporte	8 Mega

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CONTROLES

JUGADORES

A - TOMA EL DISCO
B - PASA
C - GOLPEA

ARQUERO

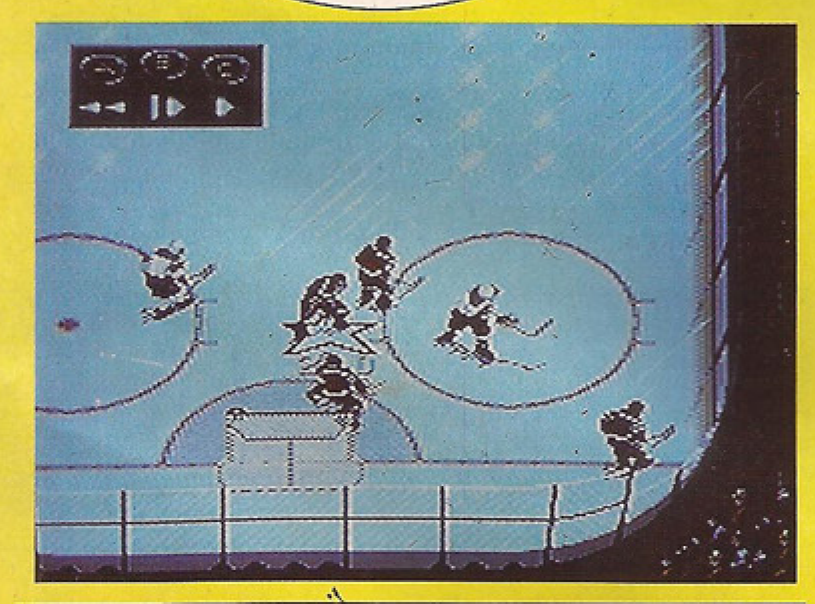
B - PASA EL DISCO

Cada team tiene por lo menos una estrella. Pero pocos ostentan una nota superior a 90 (de 0 a 100), dadas en el campeonato oficial de 1992. Estudiá los mejores:

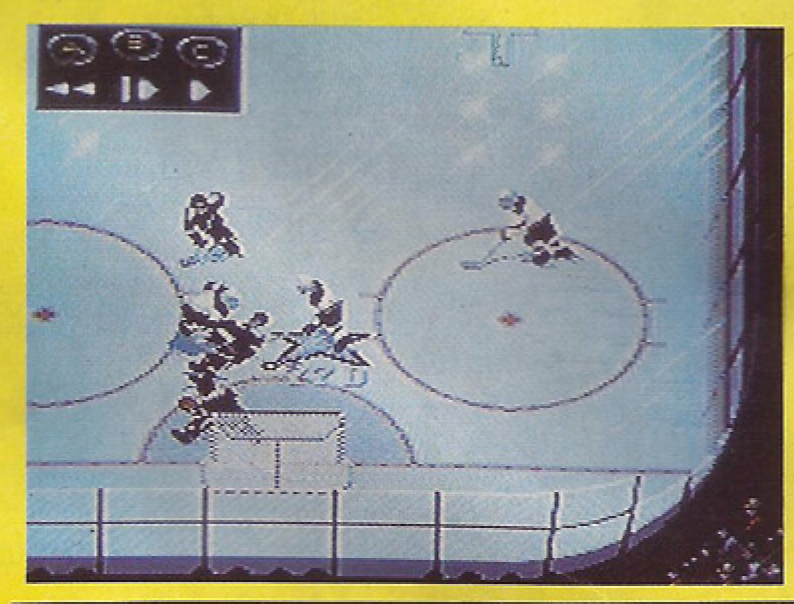
MEJORES JUGADORES

CHICAGO - Jeremy Roenick, atacante (95) y Ed Belfour, arquero (95).
DETROIT - Steve Yzerman (95) y Sergei Fedorov (91), atacantes.
MONTREAL - Patrick Roy, arquero (95).
NEW YORK - Mike Gartner (94) y Mark Messier (93), atacantes.
PITTSBURGH - Mario Lemieux, atacante y mito del deporte (91).

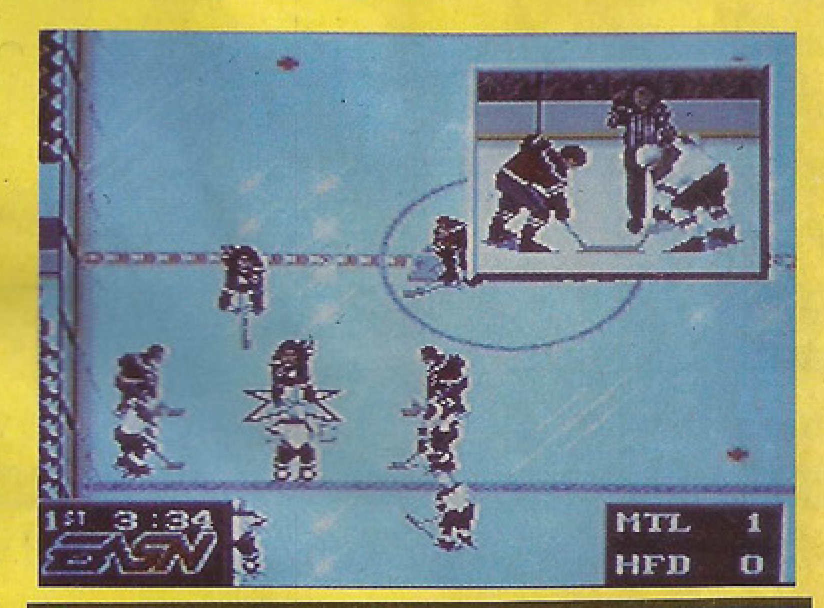
ENCARA UN CAMPEONATO. JUGA PLAY OFFS SUCESIVOS HASTA LLEGAR A LA GRAN FINAL. PERO UNA UNICA DERROTA Y EMPEZAS TODO OTRA VEZ. NO ES NADA FACIL SER CAMPEON.



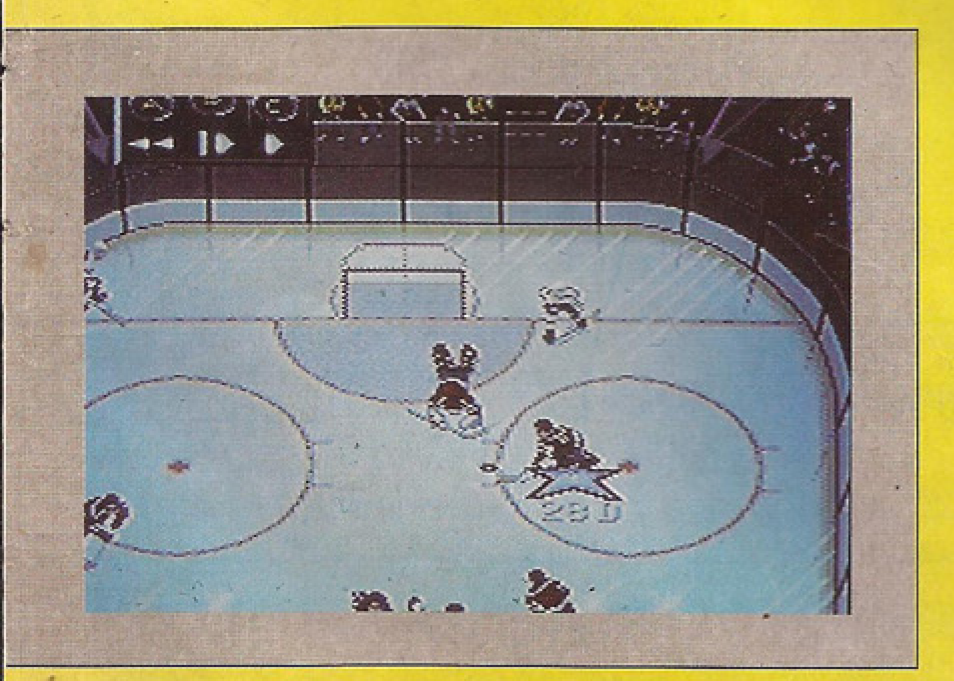
Lanzate con todo al ataque y tirá cruzado para agarrar al arquero en mala posición. Colocá el disco fuera de su alcance. ¡Una jugada maestra!

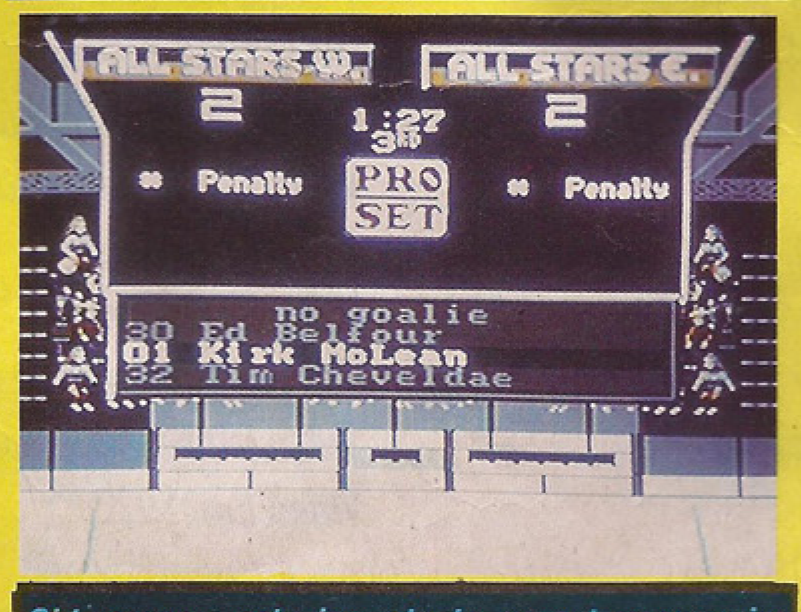


Golpeá con toda la fuerza del mundo y corré a esperar el rebote. El más experto de los atacantes marca goles y más goles así: sólo con esperar.

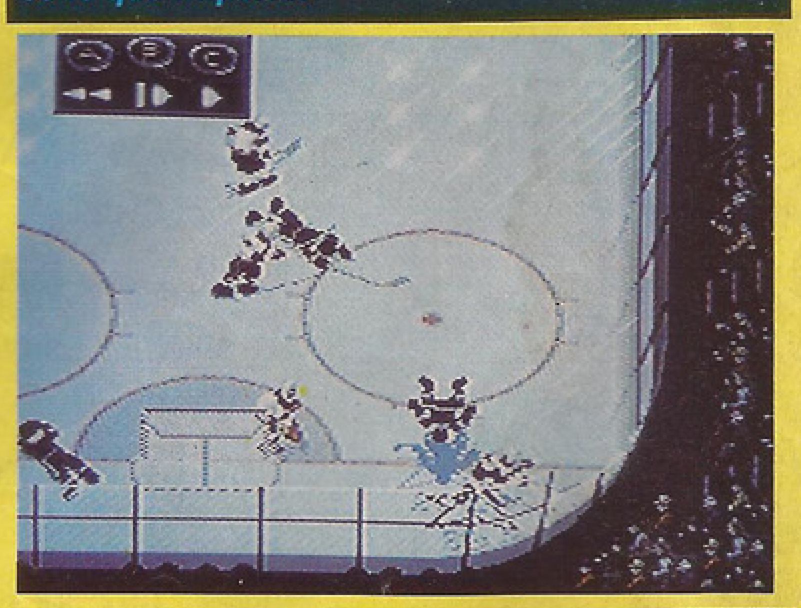


Al disputar un Face Off, estate atento al juez. El lanza el disco y vos accionás tu taco. ¡El timing es lo que importa!





Si tu arquero estuviera atento, no entres en su jugada. Hacé una buena sustitución y preparate para agarrar el disco con una mano en la espalda.



No dejes a tu adversario corriendo libre bien delante de ti. Apretá C y divertite con caídas espectaculares. ¡Botón C con ellos!

¡¡No hay nada más genial que unir fuerzas para derrotar a un enemigo común!!





Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires:

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Juguetería Cucurucho	Belgrano 2, Morón
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Casa Gaby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Movil	Maure 3334, Lanus E.
TWO ACE	Monteagudo 354, loc. 31, F. Varela
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Bogart Video Club	Solier 6507, Wilde
Video Club 2con 50	Onzari 1990, Wilde
Fossati, Jose Luis	F. Amodeo 3054, Quilmes O.
High Fydeliti	Alem 208, Quilmes
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Eros Video Club	25 de Mayo 313, Lanus O.
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Crazy	Av. San Martin 2110, Caseros
Video Club S.P.	Ameghino 2919, S. Peña
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Lenon	J. M. de Rosas 3778, Caseros
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Flash	Pueyrredon 3011, V. Maipú
Video Club Chesil	Av. 9 de Julio 5314, V. Ballester

Buenos Aires:

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 N° 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca

Catamarca:

Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja:

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza:

Chip's Computación	Lavalle 45, local 27
International Surprise	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén:

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis:

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santa Fe:

El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Santiago del Estero:

Alfa S.A.	La Plata 12

Tucumán:

Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Distribuidor de Sega para Argentina **GAMELAND S.A**

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

JOHN MADDEN FOOTBALL'93 / Eletronic Arts

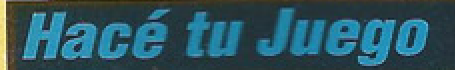
Deporte — 1 ó 2 jugadores — 8 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Vos ya debés estar pensando, "Pucha, estos de ACTION GAMES son fanáticos de los games de fútbol americano. Hablan de cualquier juego que aparece". Primero fue Sports Talk Football 93, ése con Joe Montana. Ahora es este tal John Madden. Pero no es así. Este John Madden Football '93 es uno de los games preferidos del público norteamericano. Ganó hasta el sello de oro de la revista Electronic Gaming Monthly. O sea: el game es lo máximo.

Si Joe Montana innovó con las voces digitalizadas, con narración muy realista, John Madden no se queda atrás: es mucho más fácil de jugar. No es ninguna novedad. Al final, la softhouse responsable por el cartucho es Electronic Arts, la misma de NHLPA Hockey 93 y otros clásicos deportivos, como Lakers vs. Celtics.

LA VERSION PARA MEGA DRIVE ES IDENTICA A LA VERSION PARA SUPER NES. SI VOS YA CONOCES EL GAME DE LA CONSOLA DE NINTENDO, LA TAREA SERA MAS FACIL.



Hacé tu Juego

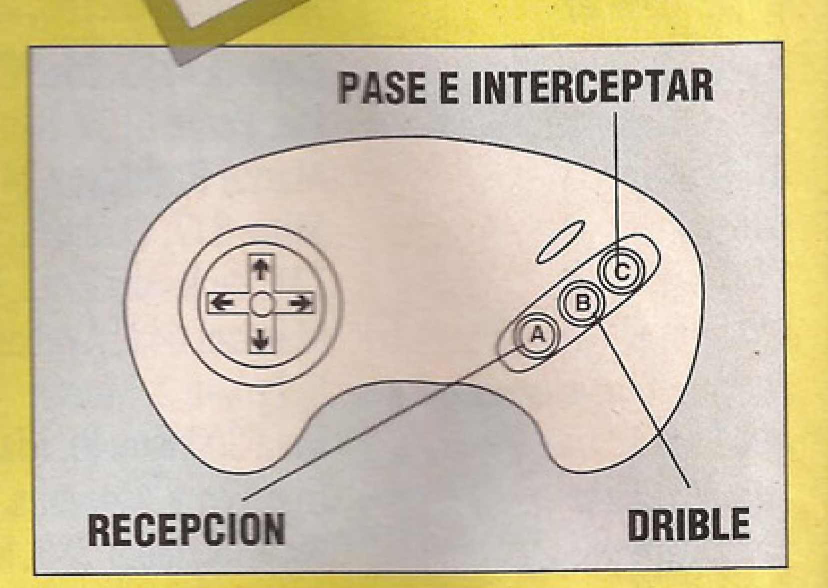
Las opciones del juego son las de siempre: tiempo del partido, teams y condiciones climáticas. Lo bueno es que puedas elegir hasta el tipo de estadio. Cuanto más pesado el campo, menos técnico necesitás ser. ¡Haceles pasar un mal rato a los campeones! Y corré para merecer el título.

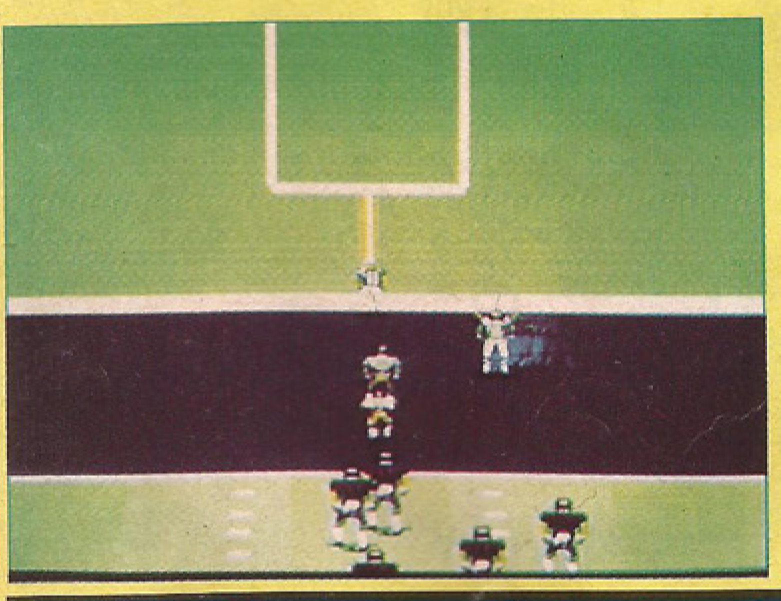
Si te gusta el fútbol americano pero no tenés mucha habilidad con el joystick, John Madden es la tuya. Sus controles son simples y funcionales. Cada botón acciona una táctica diferente. Imágenes digitalizadas, sonido adecuado y excelente jugabilidad hacen de John Madden una ocupación perfecta para una tarde de sábado lluviosa. Reuní a la muchachada y hacé un campeonato. ¡Será un éxito!

Jugá con los Campeones

Una innovación de este John Madden es la posibilidad de jugar con los superteams campeones de la liga norteamericana. Algunos ejemplos: Miami del 72, Washington del 82, San Francisco del 84 y Nueva York del 86. Y lo más alucinante es el team de los sueños de Madden, el mayor especialista en fútbol americano del planeta. Es un equipo prácticamente imbatible.

Como en cualquier game deportivo, podés jugar solo con la computadora o contra un amigo. John Madden también permite un partido de dos contra la máquina. Es una buena idea encarar un desafío de dos antes de enfrentar a la computadora. Por lo menos hasta que le tomes la mano a los controles.

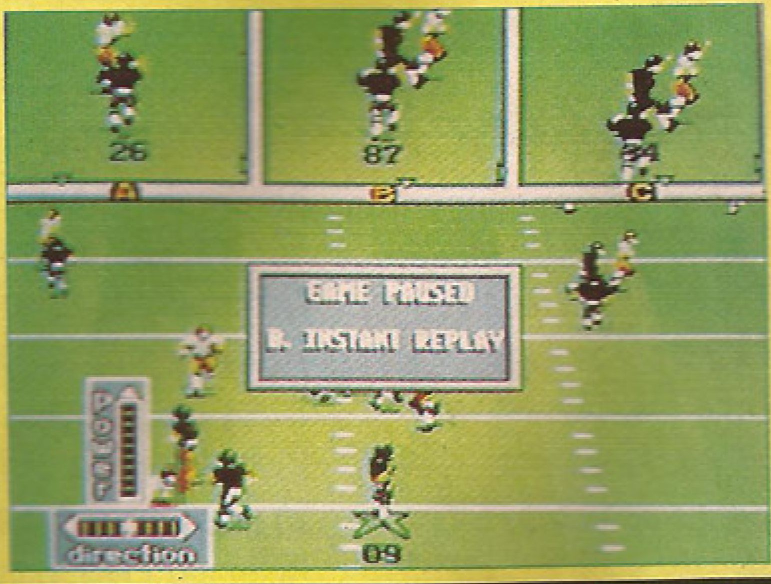




Prestá atención a la marcación del adversario para quedar libre allá en el frente y conseguir un lindo touchdown.



Está atento a las tácticas que figuran en los 3 cuadrados de la parte superior de la pantalla. Elegí una y apretá el botón correspondiente: A, B o C.



Acompañá la posición de tus jugadores en los mismos tres cuadrados. Si uno de ellos está marcado, invertí el lance y engañá al team adversario.

NADA MEJOR QUE VOLVER A VER LOS LANCES MAS COPADOS. LA OPCION CAMARA LENTA ES PERFECTA: VOS CONTROLAS LA ACCION Y EL TROZO DEL CAMPO QUE DESEAS VER. PARA ACCEDER A ELLA, BASTA PAUSAR EL JUEGO Y SELECCIONAR REPLAY.

ECHA UN VISTAZO A LA EDICION 13 PARA VER LAS PRINCIPALES REGLAS DEL FUTBOL AMERICANO. ES FUNDAMENTAL SABER ALGUNAS REGLAS PARA JUGAR BIEN EL GAME. ¿QUE TAL UN TOUCHDOWN?

GAUNTLET



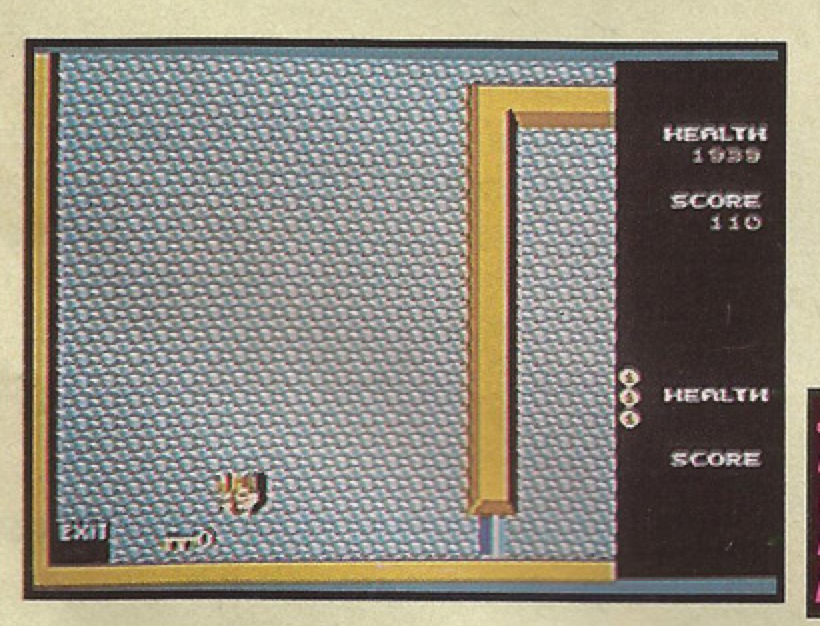
Después de haber salido para Nintendo 8 bits hace más de dos años, Gauntlet finalmente llega para el Master System. No es que sea una presentación muy importante. Técnicamente Gauntlet es débil: los gráficos no tienen buena definición y la música es casi inexistente. Pero es un game de acción/estrategia para engordar la biblioteca de juegos para Master.

Tu misión es recorrer laberintos, juntar ítems y encontrar la salida. Algunas calaveras y muchos fantasmas garantizan la diversión del game. Pero no asustan: solamente acaban con vos. Estate atento para juntar todas las llaves que puedas. Sin ellas no conseguís abrir paredes y, a veces, ni encontrar la salida. Gauntlet es ideal para los que gustan de investigar bastante y descubrir cosas escondidas.

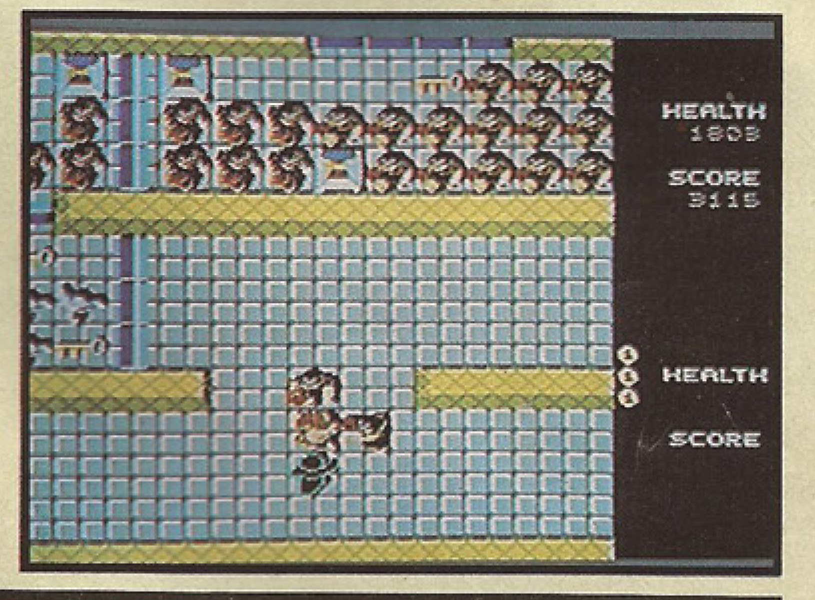
Cuatro personajes

Su caminata por los más de veinte laberintos de Gauntlet puede ser hecha con cuatro personajes diferentes. Un elfo, un mago, un guerrero o una valquiria. Todos son personajes mitológicos. La valquiria, por ejemplo, es la mensajera de Odín, el mago. Este detalle torna interesante al game. No todos los días aparece un juego con toques mitológicos.

A pesar de los gráficos que no son buenos y de la música que casi no existe, Gauntlet es una buena diversión. Un consejo: jugá con cada uno de los cuatro personajes, porque sus laberintos son diferentes. ¿Copado, no?



Juntá todas las llaves que consigas. Pero no te vayas tan rápido. Recogé muchos ítems. Serán importantes en el futuro.



Cuidado con el tipo verde. Se te pega y te quita mucha energía. Escapá rápido.

ESQUELETOS Y FANTASMAS: JUNTOS PARA SIEMPRE. TIRALE AL ESQUELETO PARA LIBRARTE DE LOS FANTASMAS. ES MUCHO MAS FACIL.

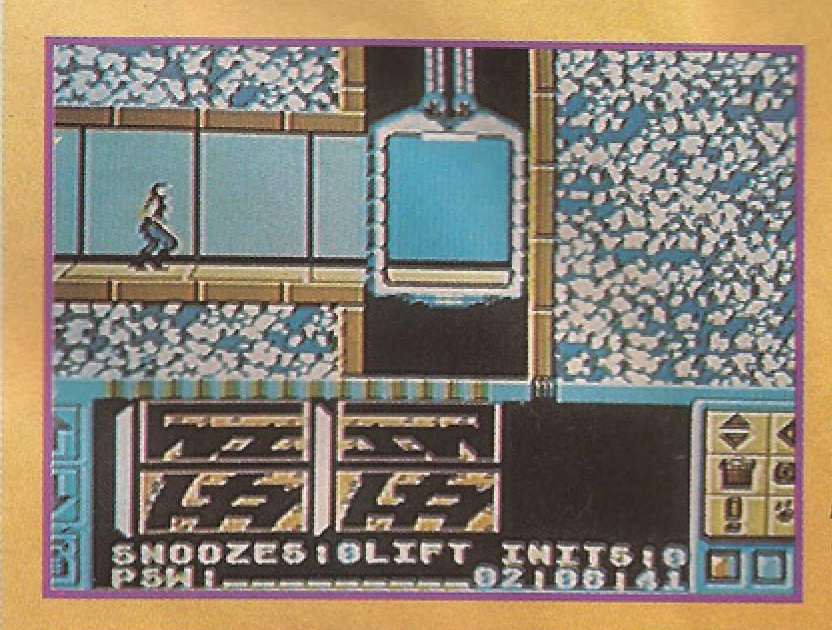
IMPOSSIBLE MISSION



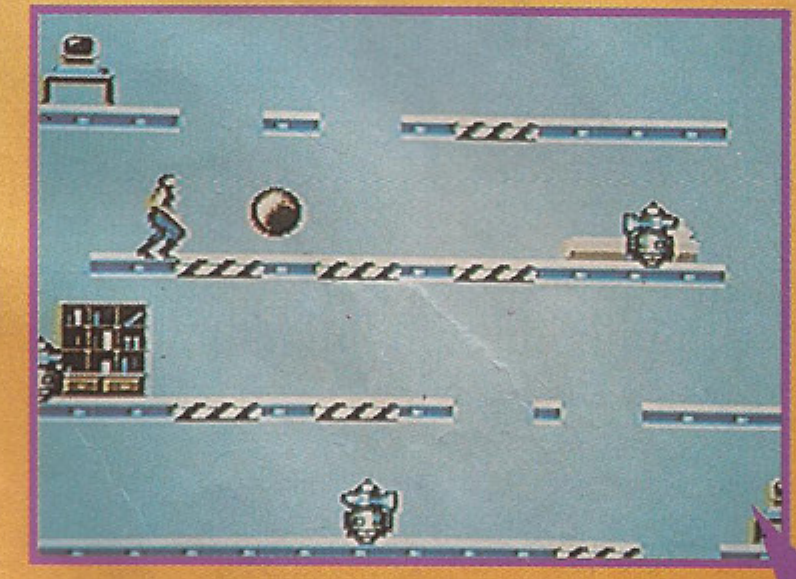
La Tierra es invadida por robots. Vos debés estar preguntándote: ¿yo qué tengo que ver con eso? Ah! Tu misión es descubrir pistas para acabar con los robots dentro de un laberinto bien complicadito. Y recuperar muebles, heladeras y computadoras.

Impossible Mission mezcla estrategia con mecanismos típicos de RPG: íconos en la pantalla para revelar mapas, seleccionar ítems, etc. Es un game de muy buena visual, pero que tarda un tiempito en volverse divertido. Una interesante opción para quien gusta de los desafíos.

El mejor consejo es volverse campeón en los mapas y saber la ubicación de los ascensores. Importante: no tirás ni das golpes para librarte de los robots. Tenés que usar la cabeza para despistarlos y recuperar los ítems perdidos. Por su estructura diferente, Impossible Mission es una óptima presentación de Sega.



Esta pantalla es tu base. Orientate por ella antes de explorar los diversos pisos.



La bola roja te persigue. No te quedes paveando, sino fuiste.

CONSULTA LAS COMPUTADORAS. PUEDEN TENER INFORMACIONES IMPORTANTES PARA VOS. NO TE SUBAS EN LOS ROBOTS. DAN CHOQUES Y TE CONVERTIS EN POLVO EN UN SEGUNDO. EL UNICO MODO DE PASARLOS ES SALTANDO.

OUTRUN EUROPA

OUTRUN EUROPA
U.S. Gold / Tec Toy

Carrera — 1 jugador






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

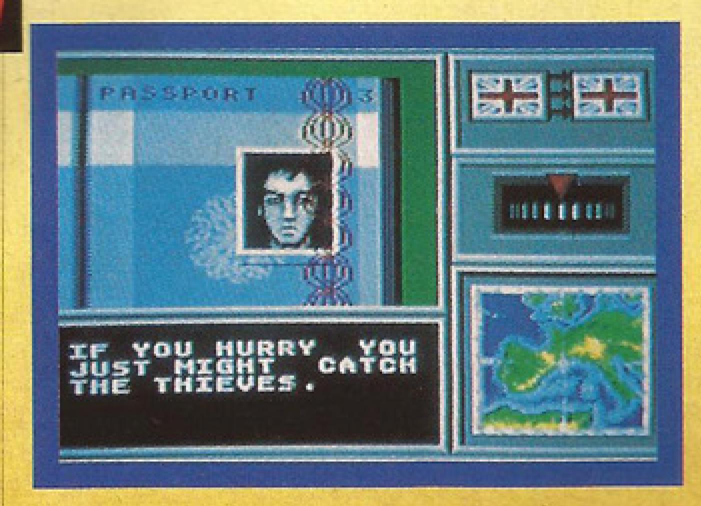
¿Te imaginás un game que mezcla Road Rash, Micro Machines y Chase H.Q.? Pues Outrun Europa combina estos tres games: tiene las motos de Road Rash, las lanchas (en verdad jet skis) de Micro Machines y los autos del tipo persecución de Chase H.Q. De esta verdadera ensalada, surgió un game con estilo propio y superior al promedio para Master. Con derecho incluso a travesuras varias, como tirar a los motociclistas y a los autos fuera de la pista.

En Outrun Europa, salís de Inglaterra con el objetivo de recorrer el Viejo Continente detrás de los criminales. Pero al mismo tiempo tenés que escapar de la policía. Ellos creen que vos podés ser un ladrón como los otros. Por lo tanto, nada de quedarse paveando detrás de los autos de policía: es Game Over sin dudar.

Velocidad en la tierra y en el agua

El punto más positivo del game es su variedad. Por tener motos, jet skis y autos, Outrun Europa no llega a cansar. Las mañas de las modalidades son diferentes. La única cosa común a todas es la velocidad. Todo debe hacerse a mil por hora. Sino se te acaba el tiempo y fuiste. ¡Corré contra el reloj!

Con gráficos variados y sorprendentemente nítidos, música copada y diversión instantánea, Outrun Europa te va a gustar. Para mejor, las dificultades no son de las peores. O sea: basta entrenarte unos quince minutos para salir jugando. A todo vapor. ¡Acelerá!



Tu misión aparece al comienzo de cada fase. Fijate en el ángulo superior derecho en qué país estás y hacia cuál estás yendo. Estudiá en el mapa tu recorrido total.



ITEMS

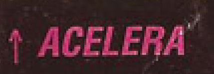
TUS ITEMS SON LIMITADOS Y SE ACABAN RAPIDITO. APRENDE A AUMENTAR TU STOCK:



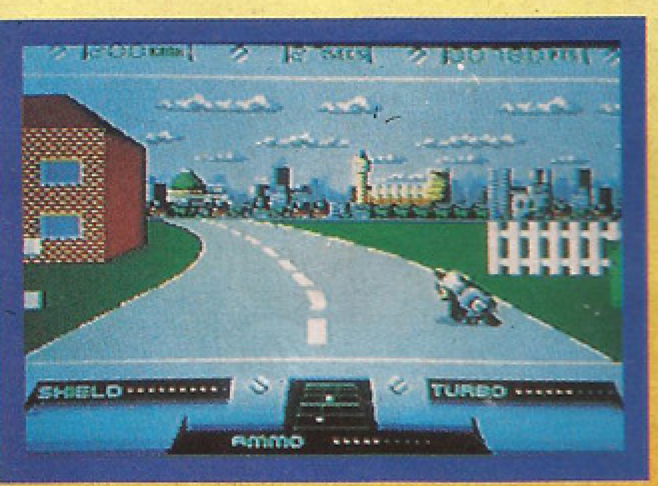
TURBO — MUNICION — ESCUDO

Moto

Entrá en el espíritu de Road Rash, guiando una moto a alta velocidad y defendiéndote sin lástima. Acertales a los vehículos enemigos de lado, pues de frente salís perdiendo vos. Usá el turbo para huir de la policía y no pierdas tiempo en maniobras inútiles: tu tiempo es limitado.



↑ ACELERA	1-ACIERTA AL ENEMIGO
↓ FRENA	2-ACCIONA EL TURBO



La pantalla dice todo. El tiempo que falta y los niveles de escudo (shield), turbo y munición (ammo). Podés acumularlos. Pero usalos sólo cuando los necesites de verdad.

Jet Ski

Tu misión es cruzar el mar para llegar hasta una balsa. Pero no será fácil: además de lanchas y jet skis enemigos, hay varios obstáculos y helicópteros loquitos por acertarte. Preocupate por los helicópteros, que pueden terminar con tu fiesta.



Apretá 1 y mantenelo apretado para acertarle al helicóptero. Si tus municiones están bajas, limitate a huir de sus tiros.

↑ ACELERA	1-TIRA
↓ FRENA	2-ACCIONA TURBO

Auto

El esquema es básicamente el mismo de las motos. La única diferencia es el camino. Hay varias trampas para que tomes el camino equivocado. La consecuencia es fatal: perdés mucho tiempo y obtenés un sonoro Game Over por falta de tiempo. ¡Mucha atención a las flechas indicadoras!



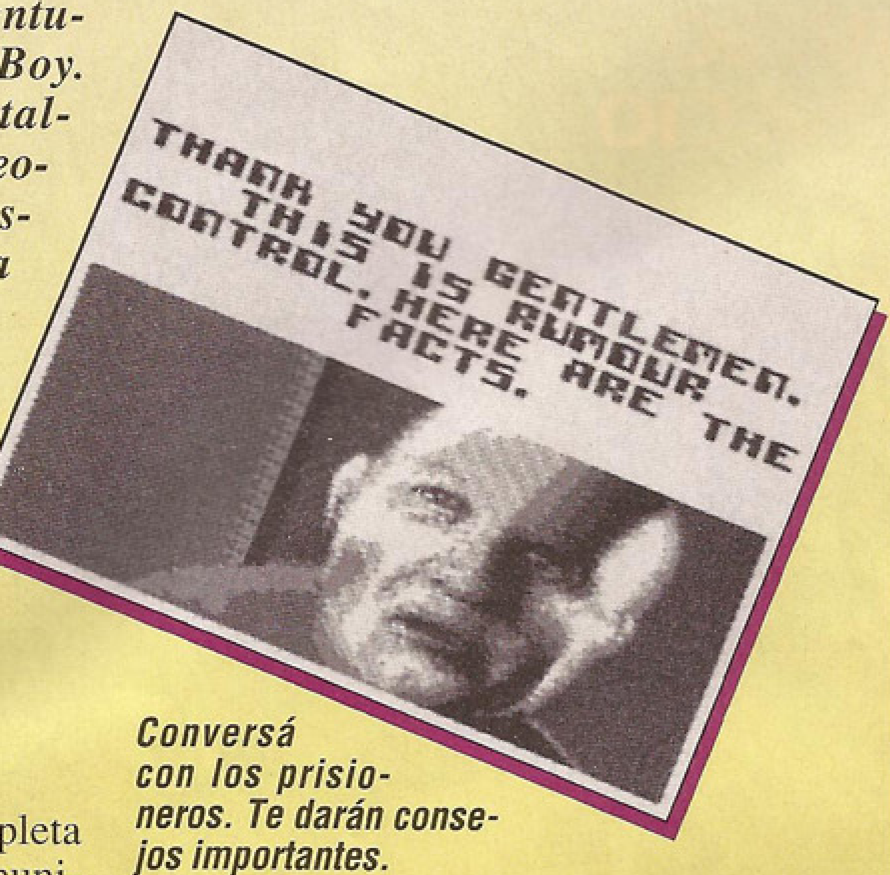
Tu Porsche es poderoso, pero el auto solo no puede hacer nada. Volvete campeón en las curvas para no perder velocidad o terminar chocando un poste.

LOS COMANDOS SON LOS MISMOS DE LA FASE DE LA MOTO.


Y LO MIRES POR DONDE LO MIRES
ELECTROLAB SUPERVISION
ES EL SUPER VIDEO JUEGO PORTATIL AL MEJOR PRECIO
CON SEIS MESES DE GARANTIA ESCRITA
ELECTROLAB
6
SUPERVISION POSEE UN EXCELENTE TAMAÑO DE PANTALLA (7 X 7 cm) JUNTO A LA MEJOR DEFINICION DE IMAGEN
FUNCIONA CON 4 PILAS COMUNES
SE PUEDE JUGAR MAS DE 25 HORAS EN FORMA CONTINUADA UTILIZANDO LOS AURICULARES
HIGH QUALITY STEREO SOUND
ELECTROLAB
SUPER VISION
BLOCK BUSTER
2 IN 1
CROSS HIGH
STEREO

ALIEN 3

Los monstruos babosos y dientudos del cine invaden el Game Boy. Pero esta vez, en un juego totalmente diferente de los otros videogames. La caza de los aliens escondidos en la prisión Fiorina 161 está llena de laberintos, rompecabezas y un toque de aventura. El juego se muestra visto desde arriba y tiene gráficos muy bien detallados, que destacan a la minúscula teniente Ripley y sus enemigos mortales.



Conversá con los prisioneros. Te darán consejos importantes.

Caza de ítems

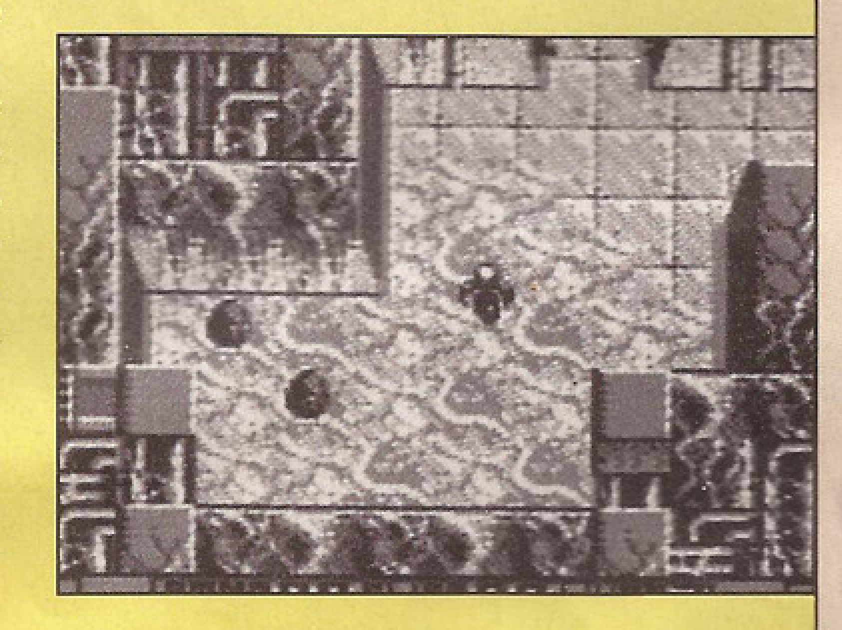
Tu aventura en la prisión está repleta de ítems. Primero, son las armas y municiones que elegís por el camino ... entre ellas el famoso lanzallamas y el rifle. Contá también con la famosa cajita de primeros auxilios, que recupera las energías. Está atento además a las tarjetas magnéticas que abren puertas, permitiendo que explores todos los rinconcitos de la prisión: hay una tarjeta para cada puerta.

ALIEN 3 / LJN

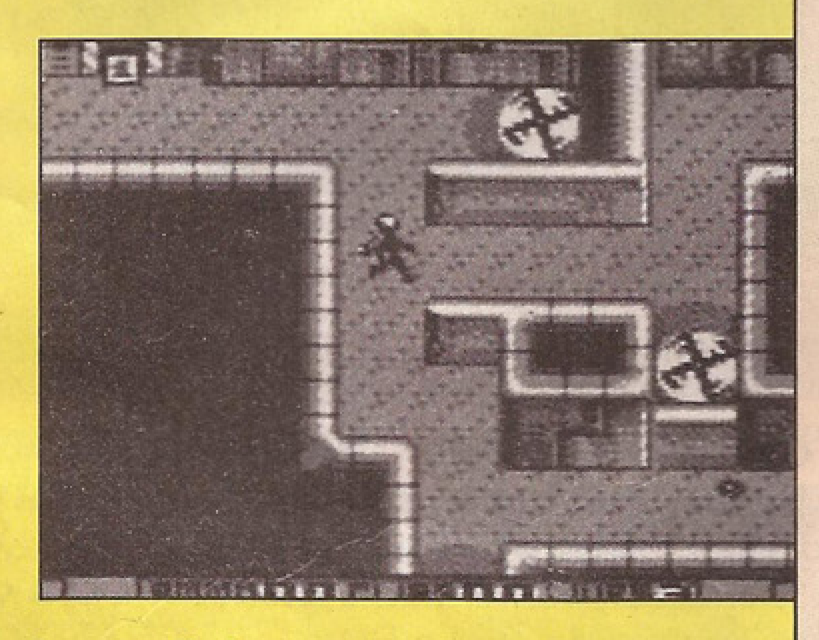
Estrategia 1 jugador



EXPLORA LOS TUNELES DE VENTILACION. SON EL ESCONDITE PREDILECTO DE LOS ITEMS, PRINCIPALMENTE DE LAS CAJITAS DE PRIMEROS AUXILIOS



No toques los huevos de los aliens. Generalmente, terminás mal.



Los ventiladores te impulsan. Pero dos de ellos, conectados al mismo tiempo, pueden inmovilizarte. Un buen truco es desconectar los ventiladores para explorar algunas salas con más calma.

GAME GENIE

Hasta el Game Boy, quién diría, ganó un Game Genie. El accesorio acabó siendo casi del mismo tamaño que la propia consola, pero tiene un encanto muy especial: viene con el libro de códigos embutido y con etiquetas para que pegues en los propios cartuchos.

Genialidades

¿Ya debés de estar loquito por saber cómo funciona el Game Boy, no? Basta acoplarlo en la entrada de cartuchos de tu videogame, y después encajar el cartuchito en la entrada del accesorio. Al conectar tu Game Boy, aparece una pantallita con espacios para la digitación de códigos que dan vidas extras, energía infinita, tiempo ilimitado y otras genialidades para que acabes el juego con una mano en la espalda (¡es un decir!).

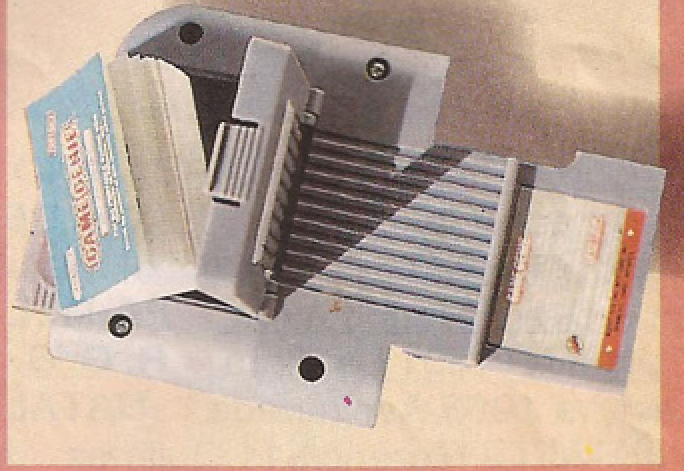
103 Juegos

El librito de códigos del aparato trae señas increíbles para 103 juegos del Game Boy. En Prince of Persia, por ejemplo, existen códigos para no morir cuando caés y detener el tiempo del juego. En Gremlins 2, podés conseguir vidas infinitas e invencibilidad. En Castlevania 2, diez vidas y energía ilimitada. Y mucho más.

ALGUNOS JUEGOS INCLUIDOS EN EL LIBRO:
Super Mario Land * Tortugas Ninja 2 * Tetris * Mega Man 1 y 2 * Nemesis * Operation C * Pac Man * Snow Brothers * Qix * Gradius * Star Trek * Turrican * Dr. Mario Gauntlet 2



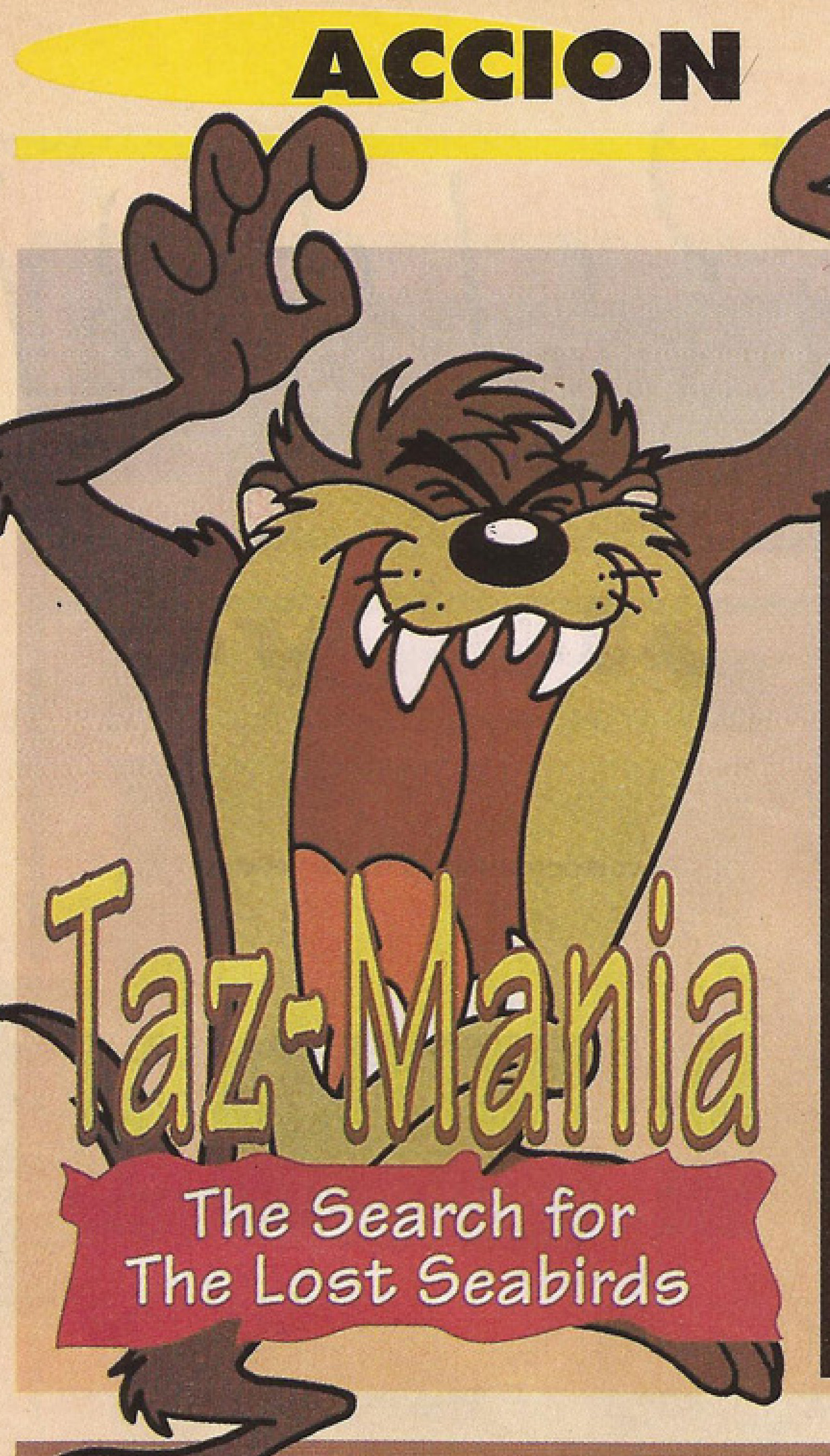
El Game Genie para Game Boy tiene etiquetas con códigos para que pegues en el cartucho.



Los 103 códigos están en un minilibro, que viene embutido en el propio accesorio.

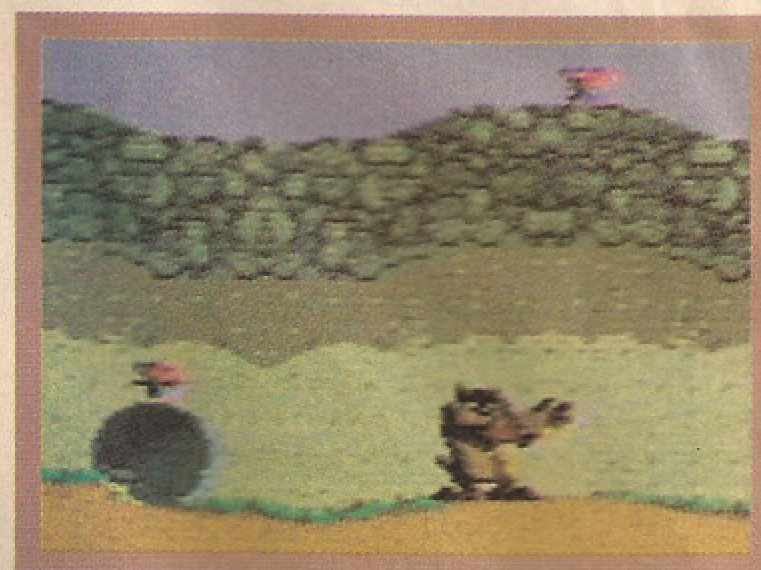
TAZ-MANIA/The Search for the Lost Seabirds/Sega		
Acción	2 Mega	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



La esperada versión de Taz-Mania para Game Gear acaba de salir: Taz-Mania - The Search for the Lost Seabirds (En busca de las aves marinas perdidas). Quien jugó el original en el Mega debe de estar loquito por detonar la pantallita. Sí, pero no te excites todavía. Taz para el portátil de Sega es bueno, pero no le llega ni a los talones de la versión para Mega. Incluso así es acción del comienzo al fin.

El Diablo de Tasmania y sus colegas del dibujo Tiny Toon están en alta, tanto en las historietas como en los games. La HQ fue lanzada con el mayor estruendo y los games para Super NES y Mega Drive, ambos de Konami, son dibujo animado puro, con mucha acción.



Para librarte de la bomba en la 1ª fase, quedate siempre delante de ella. Si está muy cerca, con un huracán llegás a la botella de energía. Bebé lo suficiente para conseguir completar la fase.

En la fase de las minas vas a ver dos rampas. Seguí por la de la derecha: es un atajo hacia el final de la fase. Ah, basta apretar ↑ para subir en la rampa.

Versión reducida

Taz-Mania para Game Gear sigue, en líneas generales, el mismo esquema de la versión para Mega. Sólo que las cinco fases son mucho más cortas. Al contrario del game para Mega, cada fase sólo tiene un nivel.

Pero no vayas a pensar que es fácil: además de los varios desafíos durante el juego, son solamente cinco vidas y ningún Continue.

Ese movimiento muy loco que es la mayor característica de Taz para Mega también puede disfrutarse en Game Gear. Basta presionar A para que el Diablo salga rodando hecho un huracán en la pantalla. Sólo hay un problemita: como nuestro héroe es muy pequeño, se vuelve un poco difícil controlarlo como huracán.

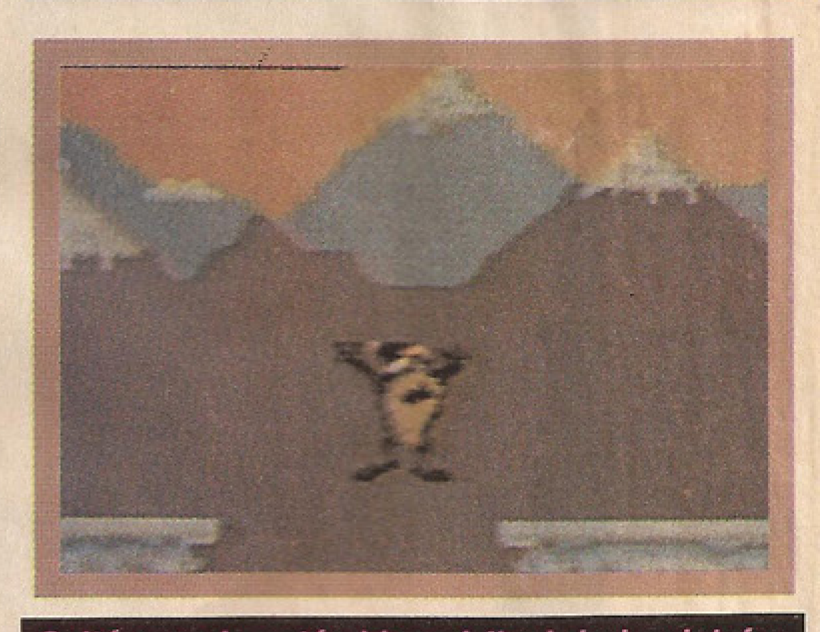
Música repetitiva

Los gráficos de esta versión para Game Gear tienen buena definición, con colores apropiados y escenarios bien trabajados. Pero los personajes son muy pequeños, lo que no deja de ser un gran desperdicio.

La música es una historia aparte: repetitiva y poco inspirada, resulta bastante aburridona. Lo mejor es colocar el volumen al mínimo. A pesar de estos problemitas, Taz puede ser una buena diversión. Especialmente para el que no tiene un Mega ocioso en casa.



Tenés dos opciones: ir por encima o por abajo. Por encima hay menos enemigos y más peces.



Saltá cuando estés bien al final de la plataforma de hielo. Es la manera más segura de conseguir llegar al otro lado.

GAME GEAR

CHUCK ROCK

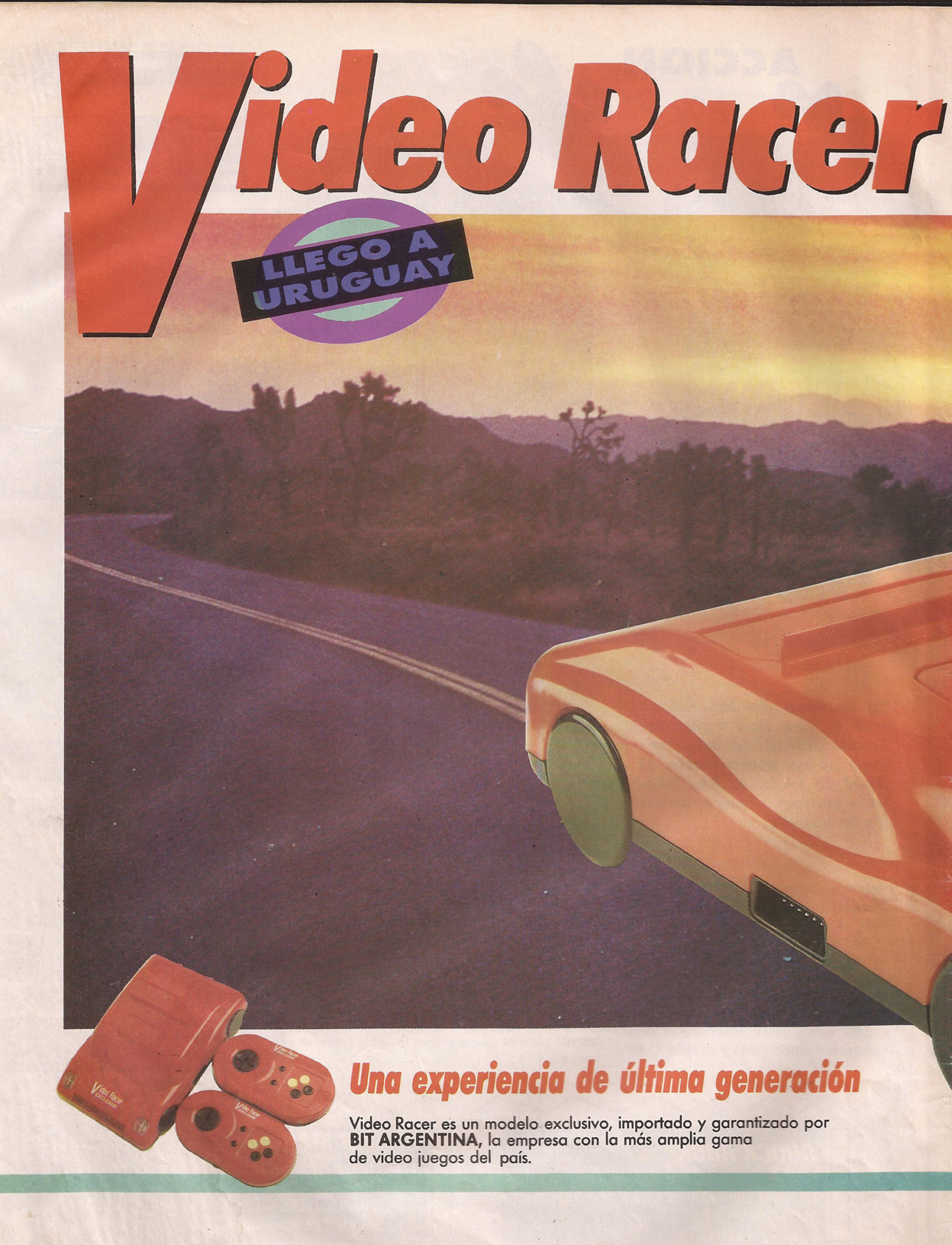
Passwords - Si ya te estás rompiendo la cabeza con el grandulón de Chuck, tranquilo. Anotá estos passwords:

Fase 2 : 7G09M
Fase 3 : NN6E3
Fase 4 : 84AKC

SPIDER MAN

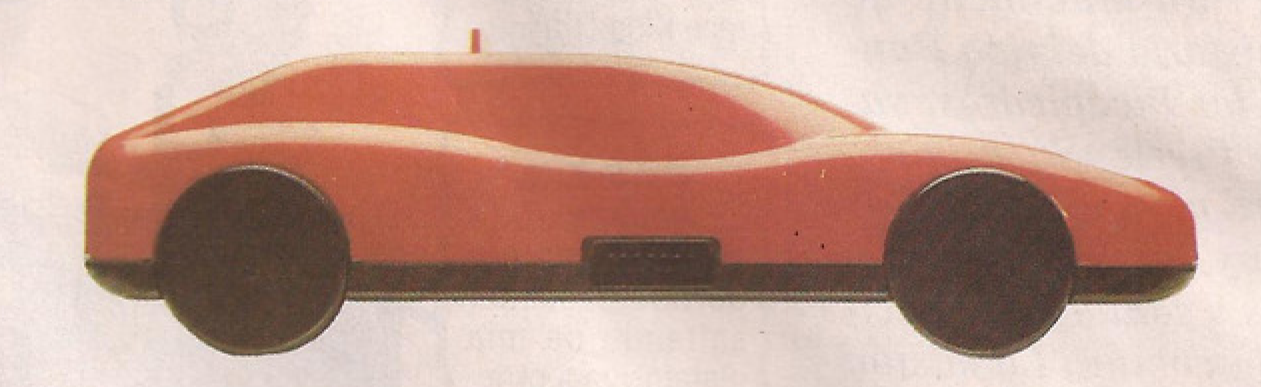
Tomá la llave (Fase Lizard) - Después de derrotar al lagarto (Lizard), andá al extremo derecho de la pantalla y caé. La llave está en una plataforma, también a la derecha.

Librándose de las trampas - Todavía en la fase Lizard cuidado con el suelo. Quedate el menor tiempo posible con los pies en el suelo. Andá en zigzag por las paredes para librarte de los enemigos y sus trampas.



DAMOS ASESORAMIENTO Y MERCADERIA
PARA APERTURA DE CLUBES

Una aventura sobre ruedas!



Viví toda la emoción con la nueva Video Racer. Una máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar en la Pole Position de los video juegos.



CARACTERISTICAS TECNICAS

- 2 Joysticks con SELECT, START y TURBO de alta performance.
- Sistema PAL N Original.
- 220 Volts.
- Indicadores luminosos de encendido.
- Doble sistema de conexión para accesorios.
- Salidas para antena de TV audio y video directo.

ACCESORIOS·

Video Racer es totalmente compatible con todos los accesorios y cartridges existentes en el mercado.

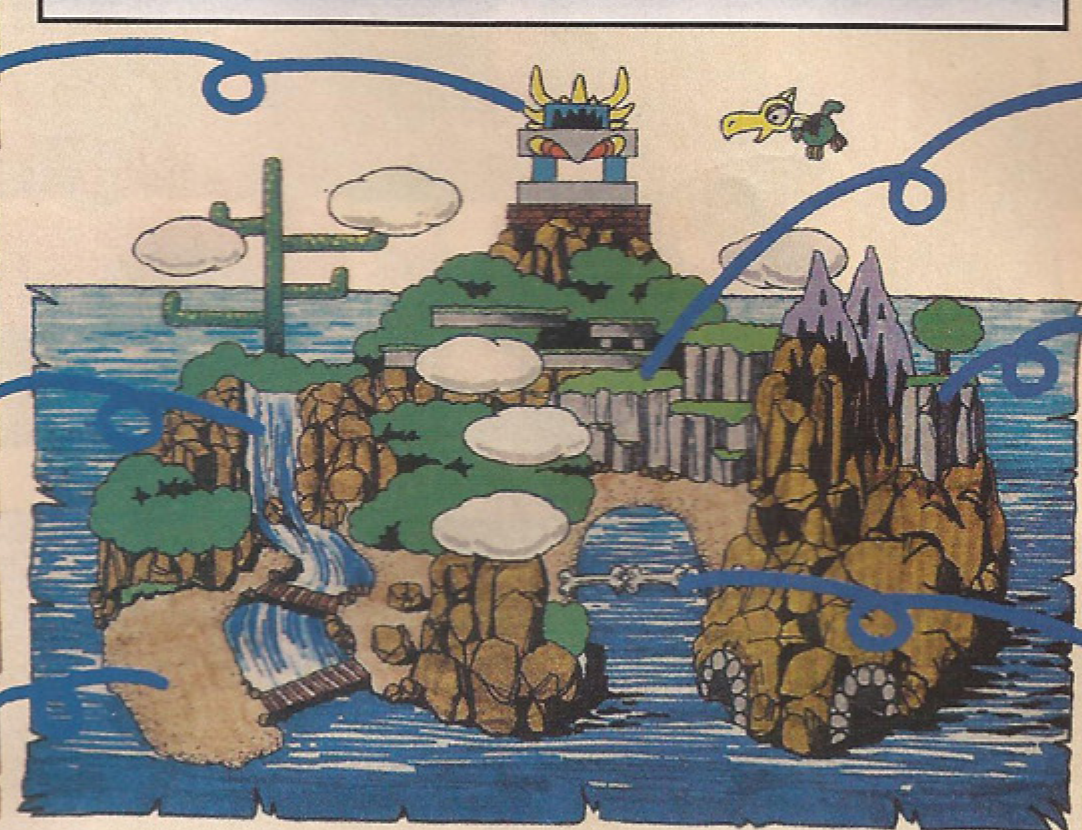
Representante de:

BIT
ARGENTINA

SCHROEDER 6472 ESQ. AROZENA TEL. 61-0027
CARRASCO - URUGUAY

BONK'S ADVENTURE

Personaje familiar de los fanáticos de PC Engine, Bonk es un muchacho de la Prehistoria del tipo Ban-Ban de los Picapiedras: valiente y fuerte. Su primera aventura para el Game Boy está muy bien hecha, con gráficos y sonidos por encima de lo común. La misión es atravesar la Tierra de los Dinosaurios en seis etapas repletas de peligros, todo para rescatar a Moon Princess, la Princesa de la Luna, raptada por King Droll.



FASE 1 Comienza en la playa de la isla de los dinosaurios. La fase es lineal y tiene pocas sopresas.

FASE 2 El cabeza dura atraviesa una poderosa cascada, saltando de una plataforma a otra.

FASE 3 Fase acuática. Tratá siempre de explorar la superficie: pueden haber ítems allá arriba.

FASE 4 En esta fase montañosa, lo peor son los perros. Saltá sobre ellos y corré para zafar del mordisco.

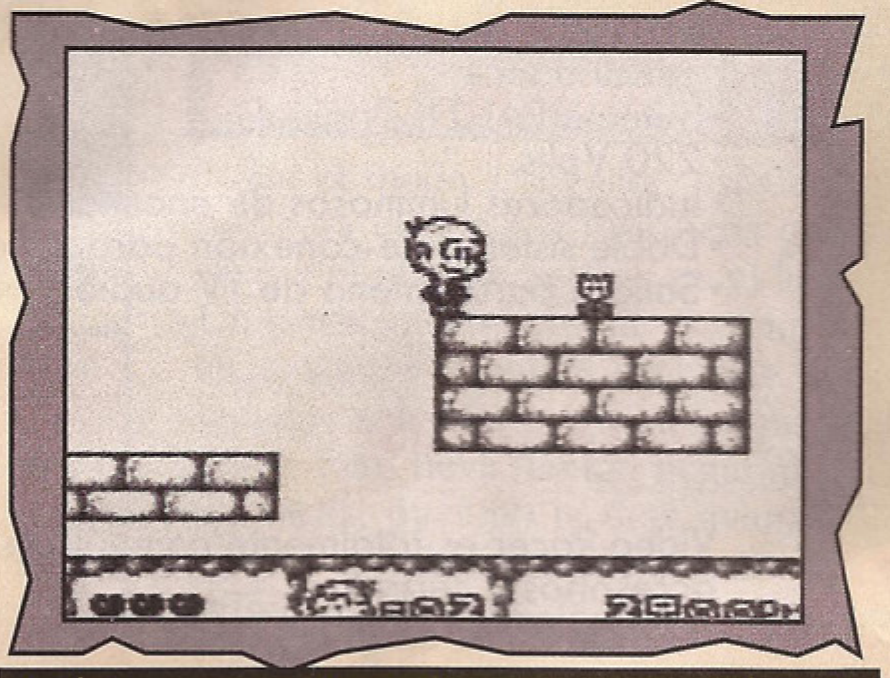
FASE 5 Bonk tendrá que escalar las murallas del castillo de Droll usando su fuerte dentadura.

FASE 6 Aquí tendrás que enfrentar a todos los jefes de nuevo. Sólo después aparece King Droll.

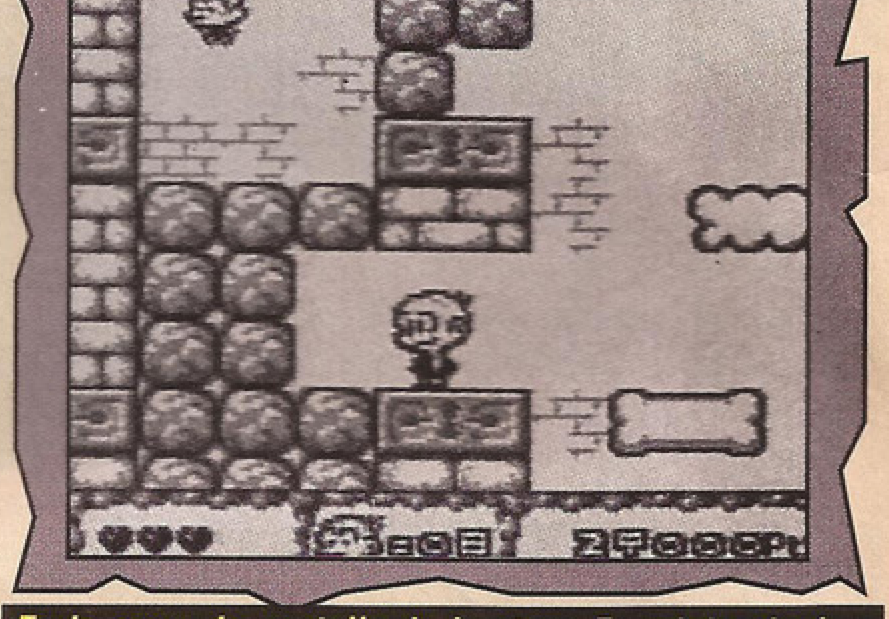
Cabezazos y mordiscones

Los métodos de Bonk para enfrentar a sus enemigos y obstáculos son "bárbaros". Tiene una cabeza tan dura que es capaz de derribar cualquier cosa que se le ponga por delante... incluyendo bloques de roca. Para subir paredes, Bonk las agarra con su poderosa dentadura. Y como si no bastara tanta fortaleza, esperá a que coma los apetitosos trozos de carne que están esparcidos por el juego. El tipo se pone completamente aturdido y sale dando cabezazos todavía más fuertes.

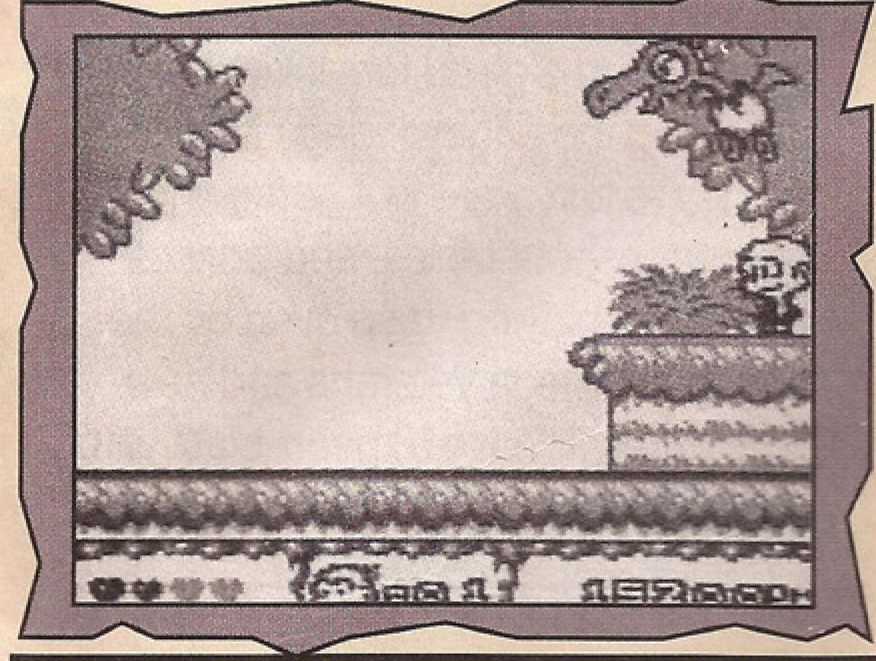




En la tercera pantalla de la primera etapa, subí a las plataformas. Vas a encontrar la primera florcita.



En la segunda pantalla de la etapa 5, estate atento a los bloques del lado izquierdo. Podés quebrarlos y encontrar ítems escondidos.



Subí a la plataforma del nido y atacá al jefe de la fase 2 con una zambullida de cabeza. Enseguida, en el suelo, atacá nuevamente. Repetí esto hasta despacharlo.

BONK'S ADVENTURE/ Hudson Soft

Acción — 1 jugador



BATMAN

Prueba de sonido - para oír la música de este game, apretá el Direccional hacia arriba y hacia la derecha al mismo tiempo y después apretá Start.

SUPER MARIO LAND

Continue - ¿qué te parece recomenzar exactamente desde el mismo punto en que perdiste? Entonces apretá el botón A y presioná Start. Podés hacer esto cuantas veces quieras. ¿Genial, no?

DICK TRACY

Passwords - usá estas señas para ir derecho a la etapa que desees:

Etapa 2 - 4973ø
Etapa 3 - 646ø8
Etapa 4 - 59715
Etapa 5 - 56115

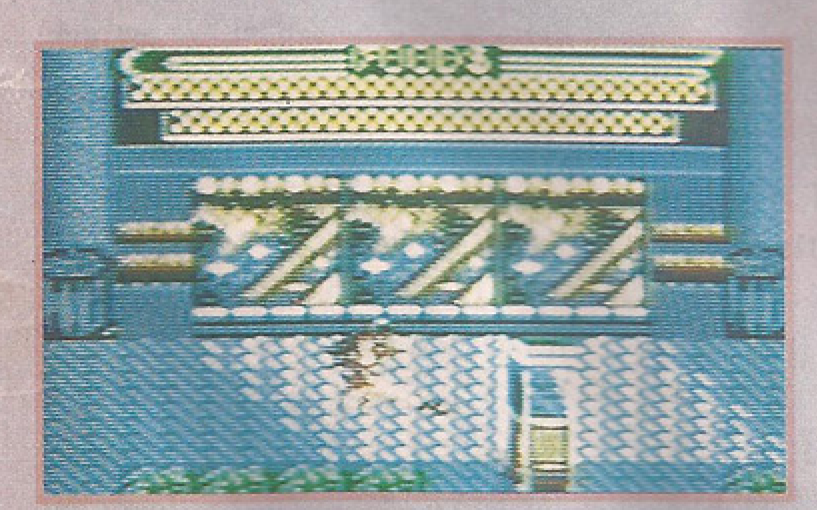
STREETS OF RAGE



Atención, muchachada que gusta de games portátiles: Sega acaba de presentar Streets of Rage para el Game Gear. Y no hay muchas diferencias entre esta versión y la de Mega Drive. Los gráficos son idénticos a los del Mega, los golpes también. Pero no podés llamar a la policía, sólo podés luchar con dos agentes (en el original son tres) y el juego tiene cinco fases en lugar de ocho. Pero todo bien: estos detalles no llegan a arruinar la diversión. Además de esto, vas a poder reventar a todos los criminales de la ciudad andando en ómnibus, en el baño, o donde te parezca mejor.

Pandillas callejeras

Vos comandás uno de los dos agentes, el fortachón Axel Stone o la felina Blaze Fielding. Tu misión es eliminar la enorme cantidad de criminales que dominó la ciudad y que está tratando de arrasar con todo. Las únicas armas que podés utilizar son las que puedas encontrar ocasionalmente en el camino. O sea, el 80% de los golpes son con los puños. Los enemigos son típicas tribus urbanas de punks, ninjas, yudokas, chicas con látigos y hasta un doble de Billy Idol. Al final de cada fase, tenés que enfrentar a un jefazo, que generalmente es bastante pesado.



Reventá las cabinas telefónicas y tomá lo que estaba adentro apretando el botón B.

EL JUEGO DA 3 CONTINUES, PERO EVITA CAER EN LOS AGUJEROS, PORQUE SIEMPRE PERDES VIDAS.

POR CADA 50.000 PUNTOS, GANAS UNA VIDA EXTRA.

ITEMS

Durante el juego aparecen cabinas telefónicas, conos rojos, latas y otros objetos que esconden ítems valiosos. Derribá o reventá todo lo que veas por el camino para encontrarlos.

VASITO
vale una vida

GAS LACRIMOGENO
paraliza a los enemigos

"S"
revienta a todos los enemigos que están en la pantalla

MANZANA
recupera la energía

BOTELLA
para romper en la cabeza de los adversarios

CAÑO
es una buena arma, pues tiene buen alcance

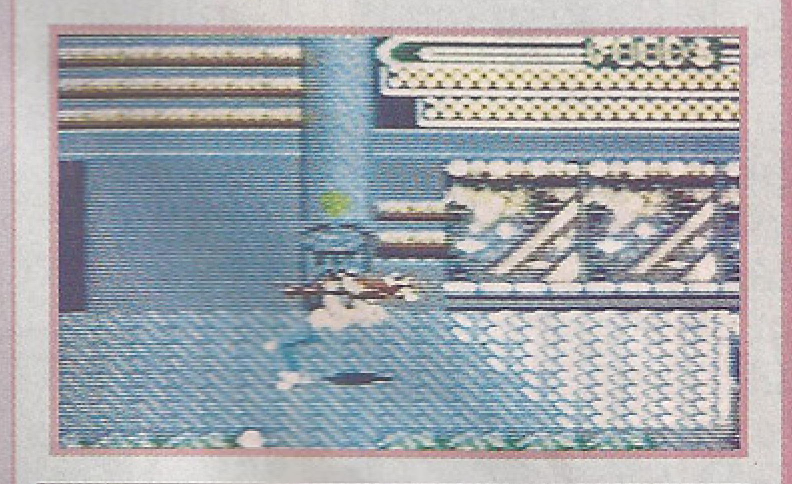
BATE DE BEISBOL
el mejor garrote, mejor que el caño

CUCHILLO
para cortar o lanzarlo a los enemigos

COMANDOS

AXEL

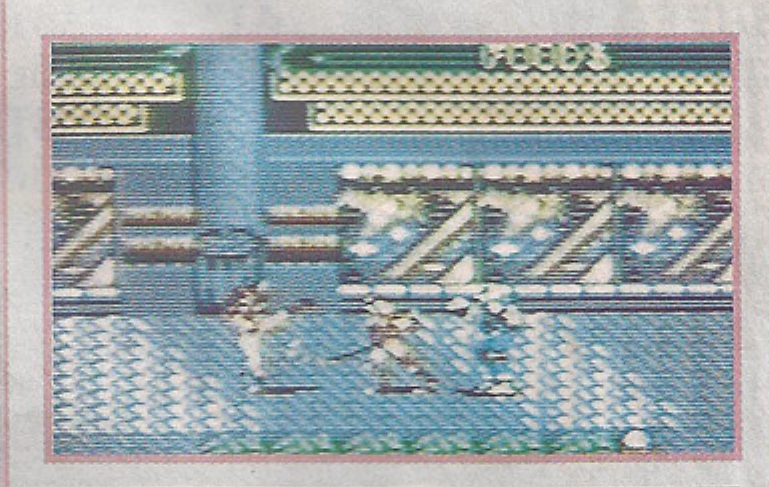
Puñetazo hacia adelante - A
Puñetazo haeia atrás - A+B
Salto - B
Rodillazo - B, después A
Tirar al adversario al suelo - apoyate contra el enemigo y presioná B y después A



Axel agarra al adversario para quebrarlo en el suelo. Un supergolpe.

BLAZE

Puñetazo - A
Puntapié hacia atrás - A+B
Salto - B
Voladora - B y después A
Tirar al adversario al suelo - apoyate contra el enemigo y presioná B y después A



La agente Blaze encara a dos matones con una patada hacia atrás. Buen golpe.

ES POSIBLE JUGAR STREETS OF RAGE CON DOS JUGADORES: BASTA CONECTAR DOS GAME GEARS

CONCURSO ANIVERSARIO

100 PREMIOS

1° - 1 SEGA CD
Gentileza de Club Taku
2° - 1 SUPER NINTENDO
Gentileza de Bit Argentina
3° - 1 SUPER NINTENDO
Gentileza de Gamemanía
4° - 1 MEGA DRIVE
Gentileza de Bit Argentina
5° - 1 MEGA DRIVE
Gentileza de Gamemanía
6° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
7° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
8° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
9° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
10° - 1 GAME GEAR
Gentileza de Bit Argentina
11° - 1 GAME BOY
Gentileza de Bit Argentina
12° - 1 SUPER VISION
Gentileza de Electrolab
13° - 1 SUPER VISION
Gentileza de Electrolab
14° - 1 SUPER SCOPE
Gentileza de Bit Argentina
15° - 1 MENACER
Gentileza de Bit Argentina
16° - 1 SUPER BITGAME
Gentileza de Bit Argentina
17° - 1 VIDEO RACER
Gentileza de Bit Argentina
18° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
19° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
20° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
21° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
22° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
23° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
24° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
25° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

26° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
27° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
28° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
29° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
30° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
31° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
32° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
33° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
34° - 1 BITGAME
Gentileza de Bit Argentina
35° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
36° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
37° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
38° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
39° - 1 SUPER RASTI
Gentileza de Rasti
40° - 1 SUPER RASTI
Gentileza de Rasti
41° - 1 RASTI SUPER GAME
Gentileza de Rasti
42° - 1 RASTI SUPER GAME
Gentileza de Rasti
43° - 1 Family Game
Gentileza de Gamemanía
44° - 1 Family Game
Gentileza de Gamemanía
45° - 1 ENDING MAN
Gentileza de Electrolab
46° - RELOJ TINY TOON
Gentileza de City Boy Int.
47° - RELOJ TINY TOON
Gentileza de City Boy Int.
48° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
49° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
50° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

51° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
52° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
53° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Bit Argentina
54° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Gamemanía
55° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
56° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
57° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
58° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
59° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
60° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Bit Argentina
61° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Gamemanía
62° - 1 Cartucho para Game Gear
Gentileza de Bit Argentina
63° - 1 Cartucho para Game Boy
Gentileza de Bit Argentina
64° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
65° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
66° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
67° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
68° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
69° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
70° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
71° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
72° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
73° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
74° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
75° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku

76° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
77° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
78° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
79° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
80° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
81° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
82° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
83° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
84° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
85° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
86° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
87° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
88° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
89° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
90° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
91° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
92° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
93° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
94° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
95° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
96° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
97° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
98° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Bit Argentin
99° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Bit Argentin
100° - 1 Cartucho para Family Gar
Gentileza de Bit Argentin

Agradecemos la valiosísima colaboración de todas las empresas que aportaron los premios para la realización de este gran concurso. Sin ellas no hubiera sido posible.



EL MAYOR CONCURSO DE VIDEOGAMES DE ARGENTINA

PARTICIPA Y GANA. NO TE LO PODES PERDER

Nombre y apellido:...Edad: .....

Dirección: ....CP:.............Tel: ....

Localidad:...Provincia:...................................País:....................

¿Qué máquina tenés?

Super Nintendo ❑ - Mega Drive ❑ - Nintendo ❑ - Master System ❑ - Family Game ❑ - Game Boy ❑ - Game Gear ❑ - PC ❑

Otra ❑ ¿Cuál?:...

¿Qué máquina te gustaría tener?

Super Nintendo ❑ - Mega Drive ❑ - Nintendo ❑ - Master System ❑ - Family Game ❑ - Game Boy ❑ - Game Gear ❑ - PC ❑

Otra ❑ ¿Cuál?:...

¿Cuántas horas, por día, jugás videogames ?..

¿Lees otras revistas? Sí ❑ - No ❑ - ¿Cuáles?:...

¿Prácticas algún deporte? Sí ❑ - No ❑ - ¿Cuáles?:...

¿De qué equipo de fútbol sos hincha? :...

¿Tenés algún hobby, aparte de jugar videogames? Sí ❑ - No ❑ - ¿Cuáles?:..

¿Cuál es tu programa de TV preferido? :...

¿Cuál es la radio que más escuchás? :..

¿Cuál es el grupo de musica o solista que más te gusta?: Nacional:..

Extranjero:..

¿Cuál fue tu película preferida? :...

PARTICIPARAN TODOS LOS CUPONES QUE LLEGUEN ANTES DEL 6 DE AGOSTO DE 1993

BASES DEL CONCURSO: 1- Cada participante podrá ganar un sólo premio. **2-** Los premios no podrán ser canjeados por otros o por dinero. **3-** No hay límite de edad para participar. **4-** Este concurso no implica obligación de compra de la revista ni de otro producto, pudiendo enviar copias manuscritas o fotocopias de esta página. **5-** Los ganadores que residan en Capital Federal y Gran Buenos Aires deberán retirar los premios en Editorial Quark S.R.L., Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4, Capital, de Lunes a viernes de 10 a 13 y 14 a 17hs. **6-** Previamente, será necesario confirmar telefónicamente (951-6239) el día y hora de entrega. **7-** A los ganadores que residan fuera del radio geográfico mencionado con anterioridad se le enviarán los premios en la forma que deseen, haciéndose cargo, los mismos, de los gastos ocasionados por el envío. **8-** Los ganadores que residan fuera de la República Argentina costearán por su cuenta los gastos mencionados en el punto 7 y también la totalidad de los costos y tasas aduaneras. **9-** La entrega de los premios, para los domiciliados en la República Argentina, se realizará hasta el 30 de septiembre de 1993; y hasta el 29 de octubre de 1993 para los residentes en el exterior del país. **10-** Pasado el plazo mencionado en el punto 9 el concursante ganador renuncia a todo derecho sobre el premio ganado. **11-** Participarán todos los cupones que lleguen a Editorial Quark S.R.L. antes del 6 de agosto de 1993. **12-** El día y hora del sorteo será publicado en la edición Nº15 de la revista Action Games. **13-** Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición Nº16 de la revista Action Games correspondiente al mes de septiembre de 1993 en la República Argentina. **14-** La participación en este concurso implica la total aceptación y conocimiento de las bases del mismo.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

Estampilla

CONCURSO ANIVERSARIO ACTION GAMES

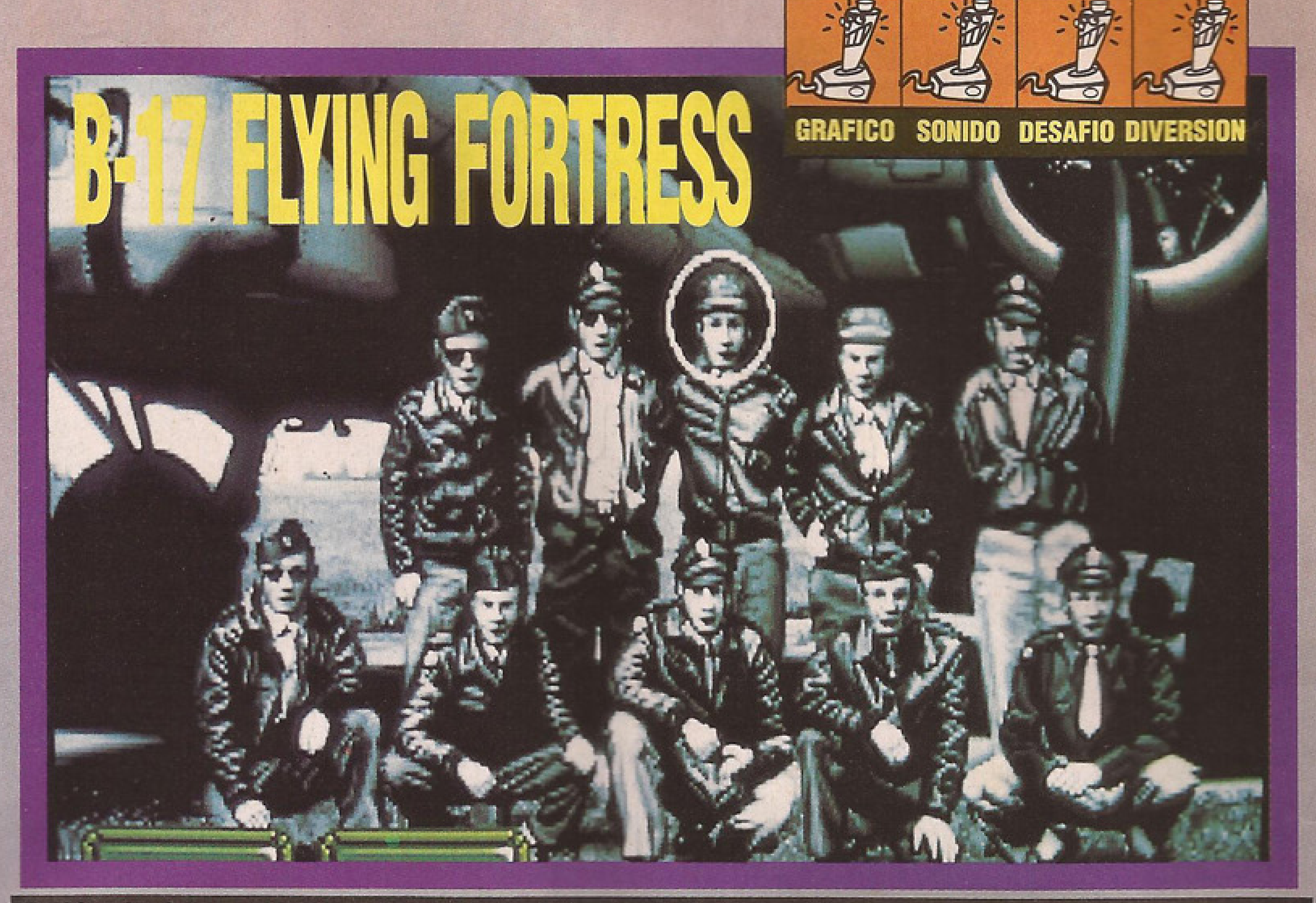
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ºpiso, Of. 4
(1029) Capital Federal
República Argentina

B-17 FLYING FORTRESS / Microprose	
Simulador	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

El B-17 Fortaleza Volante es una leyenda en la historia de la Segunda Guerra Mundial. Era capaz de atravesar gran parte del territorio enemigo, bombardear sus blancos y traer a sus tripulantes sanos y salvos, a veces casi destrozado, pero todavía volando.

Si te gustan los simuladores de vuelo, te va a encantar este game, que da control absoluto sobre las más minuciosas partes del avión. La Microprose se gastó toda en el realismo de las operaciones y en el manejo de la aeronave. Como comandante, sos responsable de 10 tripulantes y el bombardero. Pero podés asumir cualquier función en el juego (piloto, navegante, operador de radio y de ametralladoras), o quedarte como un espectador neutro. Durante el juego, a veces tenés que alterar la composición de la tripulación, por causa de heridas y otros imprevistos.



Podés elegir los miembros de la tripulación y también la función que cada uno va a tener.

Controles

Si estás acostumbrado a otros simuladores, te vas a sorprender con B-17. Trae una imagen exterior sin panel, haciendo que el paisaje ocupe la pantalla entera, no sólo la mitad. Pero esto tiene una desventaja: es más difícil obtener las informaciones del panel, como velocidad vertical, horizonte artificial, presión de pretróleo, rotación de los motores, etc. Y otra innovación más: cuando estás en una función y querés cambiar a otra, la computadora asume automáticamente la operación que vos dejaste. Esto vale para todas las funciones de la tripulación. Pero no vale para dos operaciones: bombardear y aterrizar.

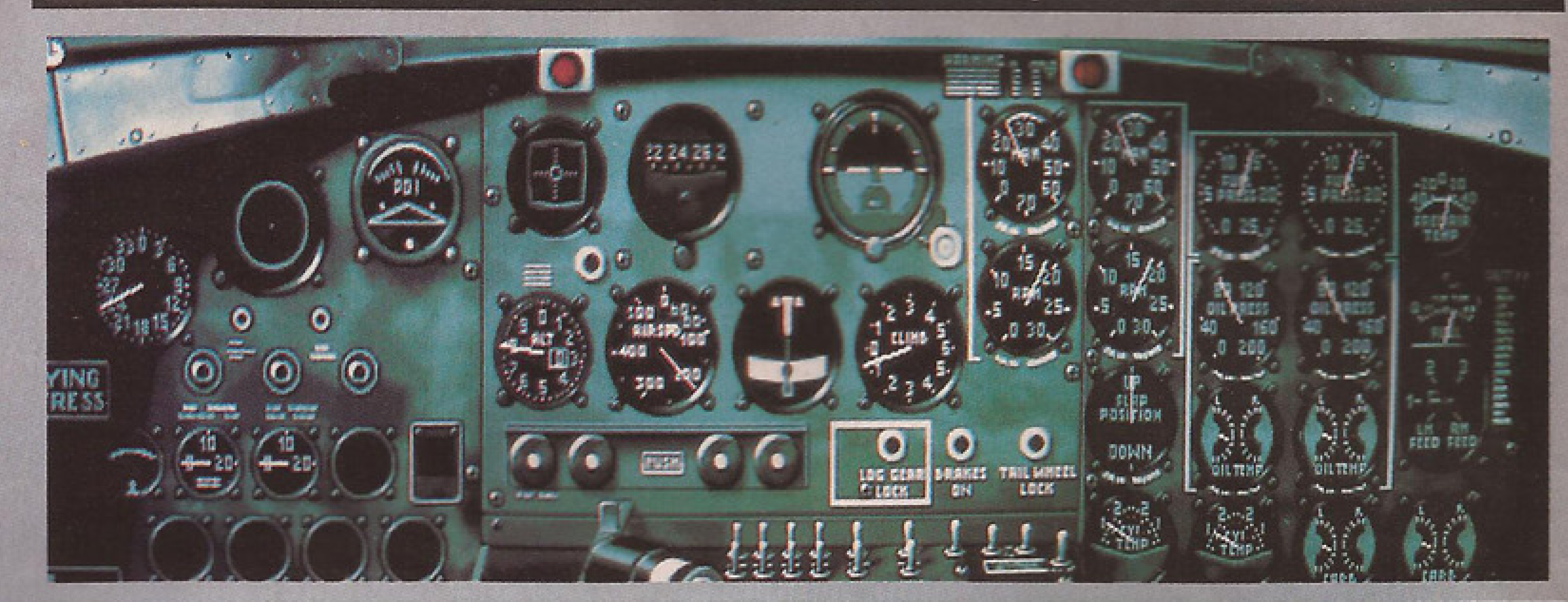

¡Mirá qué panel: completísimo! En el centro están los principales instrumentos de vuelo, y a la derecha, los indicadores del motor.

Gráfico y sonido

La visual de los aviones es mejor que en otros simuladores. Y también las escenas de "briefing" (preparación de la misión), "debriefing" (evaluación del equipo) y escenas donde vos operás algo en el bombardero: fueron muy bien dibujadas y animadas. Pero los paisajes externos son todos de colores claros y dejan qué desear. En cuanto al sonido, está por debajo del promedio en todo el juego.

CONFIGURACION MINIMA

AT 386 SX, de 16 MHz, monitor patrón VGA. Es compatible con placas de sonido Roland, Adlib o Sound Blaster.

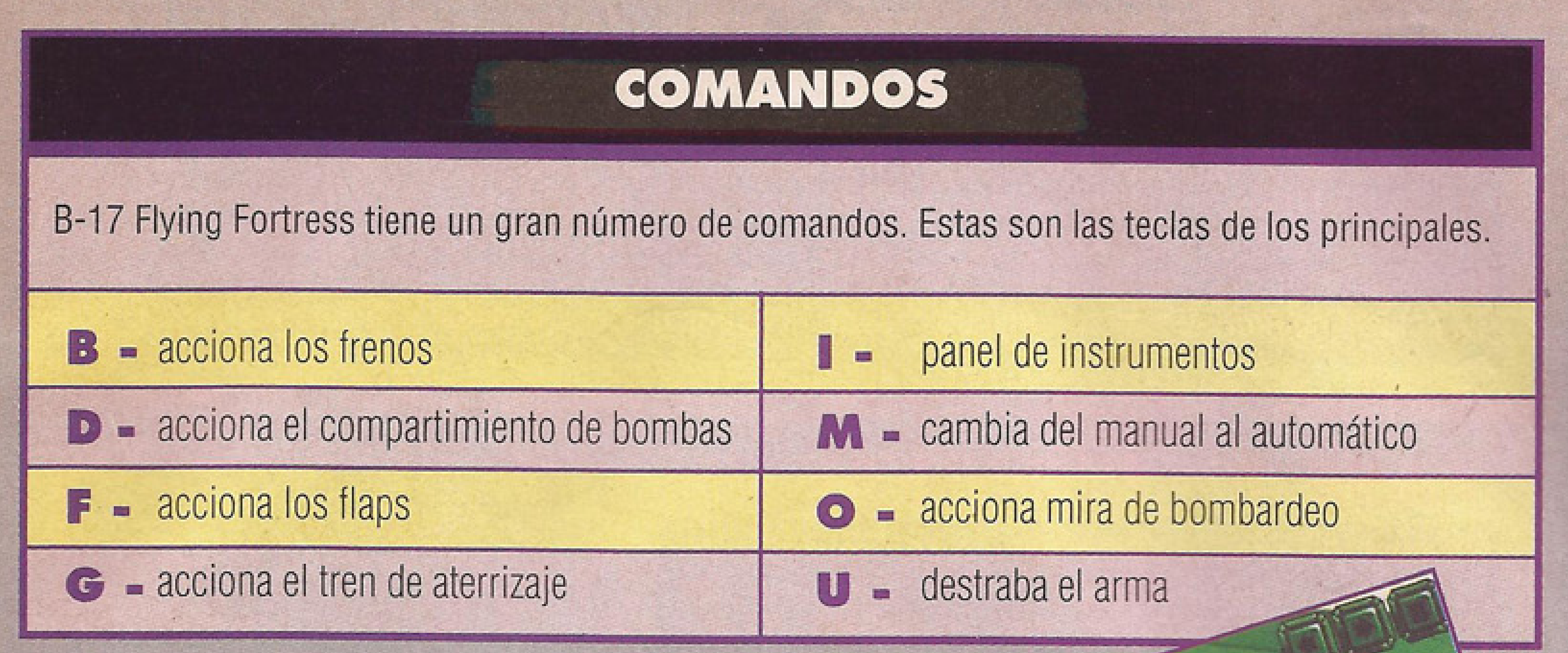
MAPA

Los colores de los trazos de las rutas indican de dónde venís y hacia dónde vas

Color	
(amarillo)	indica tu trayecto de la base hasta el primer punto de referencia de la ruta
(rojo)	indica la ruta hacia el blanco primario, o sea, el principal
(naranja)	indica la ruta hacia el blanco secundario
(blanco)	indica la ruta de vuelta hacia la base

FICHA TECNICA DEL B-17

PROPULSION - cuatro motores radiales Wright Cyclone R.1820-97
FUERZA - 1200 Hp en el despegue
VELOCIDADES MAXIMAS - 287 millas/hora a 25.000 pies y 310 MPH en picada
RAZON DE SUBIDA - 540 pies / minuto
ALTITUD MAXIMA - 35.600 pies
AUTONOMIA - 2000 millas
TRIPULACION - diez
ENVERGADURA - 103 pies
LARGO - 74 pies
ALTURA - 19 pies
PESO VACIO - 34.000 libras
PESO CARGADO - 65.500 libras
ARMAMENTO - Doce ametralladoras 50 Colt-Browing M-2 y 8.000 libras de bombas



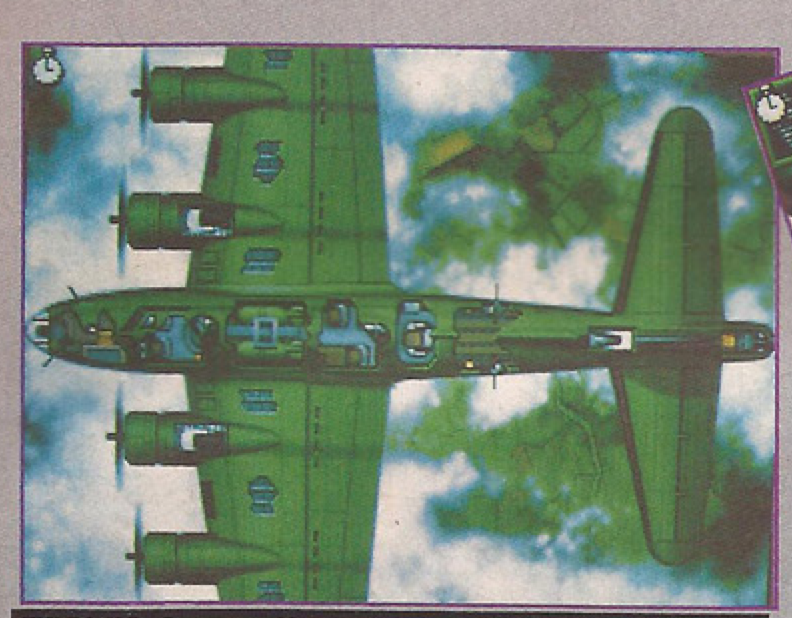
COMANDOS

B-17 Flying Fortress tiene un gran número de comandos. Estas son las teclas de los principales.

B - acciona los frenos	**I** - panel de instrumentos
D - acciona el compartimiento de bombas	**M** - cambia del manual al automático
F - acciona los flaps	**O** - acciona mira de bombardeo
G - acciona el tren de aterrizaje	**U** - destraba el arma

TRUCOS

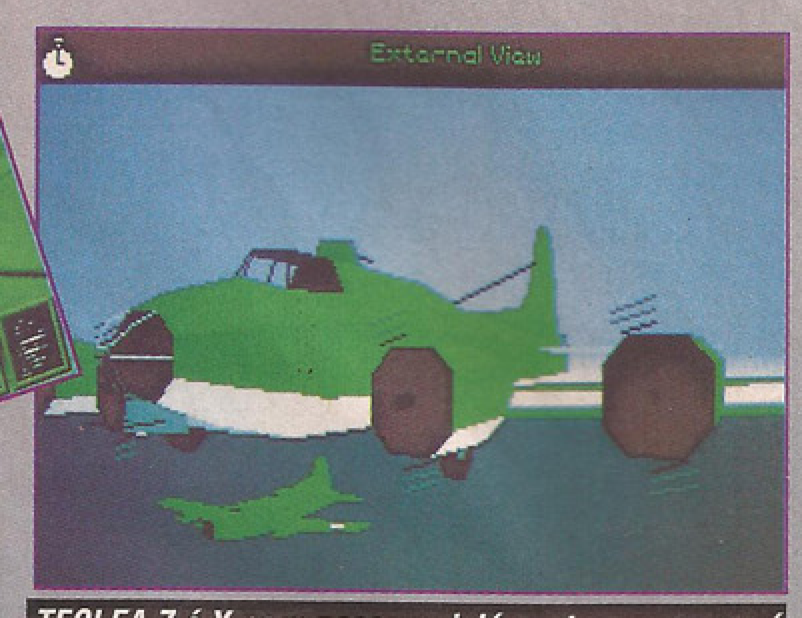
- Consultá siempre el mapa de vuelo, pero evitá tocarlo para que tu navegante no se pierda.
- Socorré a los heridos rápido. Si un tripulante muere, desperdiciás todo el entrenamiento que recibió.
- Hacé maniobras o aterrizajes con cautela, porque el avión es lento y pesado.



TECLEA A para llamar a la pantalla de daños: los puntos rojos indican las averías.



TECLEA C para llamar al compartment screen y poder cambiar las posiciones y funciones de los tripulantes.



TECLEA Z ó X para pasar a visión externa y ver qué hacen todos los aviones de las inmediaciones.

ROBO ARMY / SNK
Lucha | 45 Mega | 1 a 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ROBO ARMY

Hola, fanáticos de los arcades de lucha: SNK, fabricantes de arcades y del videogame Neo-Geo, preparó un game 10 puntos. Robo Army presenta detalles bien logrados, personajes grandulones, sonidos y voces rebuenos, magias alucinantes y enemigos que dan miedo.

La historia (eso sí, no muy original) es la siguiente: en un futuro distante un científico mecatrónico (especializado en robots) crea un ejército de androides para dominar el planeta y exterminar la raza humana. Ya consiguió dominar el planeta. Sólo falta acabar con los humanos que sobrevivieron. Y ahí entrás vos: solo o con un amigo, tenés que evitar esta catástrofe, intentando masacrar un enjambre de criaturas robotizadas.

Dos luchadores

Son dos luchadores a tu elección: un cyborg (mitad hombre, mitad robot) y un androide. Los dos son muy buenos, pero el primero es más ágil. Vos elegís uno de los dos y vas con él hasta el final: no podés cambiarlo en el medio del game. Tenés sólo tres continues y nada más.

EN LA VERSION NEO-GEO, QUE DETONAMOS EN LA REVISTA, PODES USAR UNA MAÑA GENIAL: EN EL ULTIMO NIVEL DE ENERGIA, DEL ULTIMO CONTINUE, APRETA PAUSE, CAMBIA DE ENTRADA DE JOYSTICK, SOLTA LA PAUSA Y APRETA START. CONTINUAS DONDE DEJASTE, CON EL OTRO PERSONAJE Y TRES CONTINUES.

Items y enemigos

Tres tipos de enemigos menores te van a molestar durante todo el juego: robots (los más débiles), pájaros (dificultad mediana) y perros (son los peores). Con el cyborg o el androide, podés reventarlos con una giratoria o dos puñetazos certeros. Atacá a los robots en cualquier momento, pero esperá que los pájaros bajen a la altura de tu brazo y acertale a los perros cuando salten.

Para ayudar, el game te da tres tipos de ítems. La bolita da un punto en el marcador de magia y la cinta renueva un punto en el life. La manito activa el auto (cyber metal), el mejor ítem del juego.

FASE 1 - JUNGLE

Reventá a todos los robots que ataquen. Usá los brazos de los robots cortados como armas. Tomá también barriles, autos y todo lo que encuentres para lanzarlo. Para vencer al primer subjefe (perro), tirá el auto en cuanto pare de brillar. Después, atacá con el bastón. Esquivá los misiles del segundo subjefe (tanque), tirá los dos barriles y atacá con giratorias. Cuidado con el jefazo de la fase: no morirá cuando caiga su cabeza. Pero dos golpes de magia roja darán cuenta de él.

FASE 2 - HIGHWAY

Cuidado, desde acá en adelante pájaros y robots te atacan juntos y todas las áreas están siempre minadas. Reventá al primer robot para tomar su cyber metal (auto). Los cuatro subjefes aparecen al mismo tiempo. Atacá a uno por vez, prensándolo contra un ángulo y golpeando directo. Es la única estrategia.

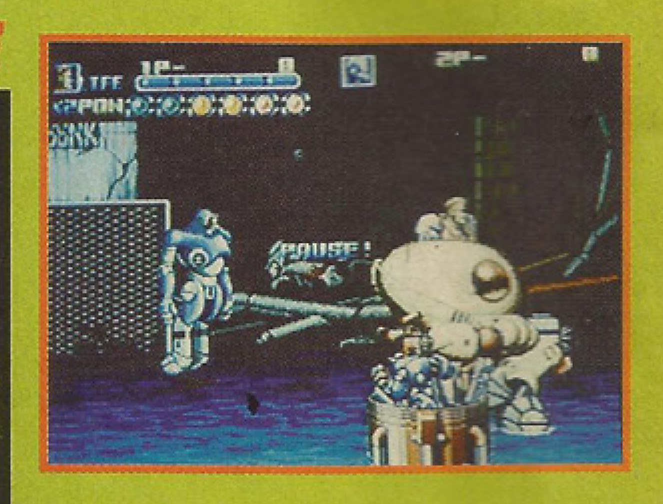
Jefazo auto. Cuidado con sus mordeduras, que quitan mucha energía. Atacá con toda la magia que tengas: en la fase siguiente vas a poder recuperarla.



FASE 3 - ENTER POLICE

Bajás por cables y enfrentás a enemigos por todos lados. Economizá energías de aquí en adelante. Reventálos con puñetazos y usá el Direccional para cambiar de cable. Para derrotar al subjefe pájaro, debilitalo con magia y después reventalo con giratorias.

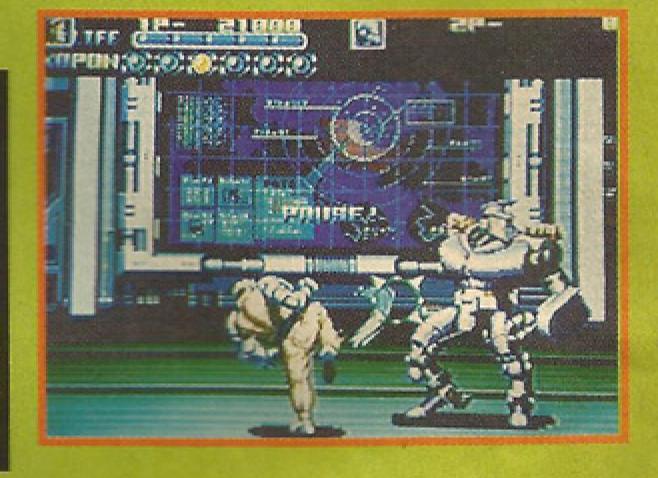
Atacá con magia y no dejes que el jefazo llegue cerca de la lata de repuestos: se come los restos y escupe otros robots.



FASE 4 - POLICE

El primer robot es difícil, pero si lo vencés, ganás el cyber metal. Atacá a las arañas pequeñas cuando están arriba, con golpes y barriles. No te intimides por las arañas mayores y usá magia sólo en último caso.

Este robot-tira es más rápido que vos. Esquivá los tiros y golpes de porra. Y continuá economizando magia.



FASE 5 - WORKSHOP

Vas a precisar mucha garra para encarar a tu sosías. Posee todos tus poderes. Reventá las columnas: los trozos caen sobre los enemigos. El jefazo es un robot acuático, protegido por una burbuja. Los golpes ayudan, pero vas a precisar tres o cuatro magias para reventarlo.

Cuidado con las mujeres de vidrio que flotan, porque lanzan láseres que quitan energía.



FASE 6 - LABORATORY

Bajá los cables, con robots por todos lados. Al llegar a la vidriera, reventala para entrar en el laboratorio.
Ahora la cosa se pone al rojo vivo: vas a enfrentar a jefes y subjefes de todo el juego. Y mucho más fuertes que antes. El jefazo es el mayor robot del game y tiene brazos que dan escalofríos. No tiene puntos débiles: usá golpes y magias sin parar. ¡Y buena suerte!

Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES DEL Nº12,13 Y 14

Gustavo Gabriel Rago - Capital
También quería pedirles a todos los Gamemaníacos PC, que me ayuden con el juego Police Quest, ya que en la parte de tener el Cadillac no puedo moverme, ya que dispara (el chabón del auto) a diestra y siniestra.

Nicolás Pedro Fiori - Capital
Me gustaría la estrategia del juego Robocop para Game Boy, ya que siempre me queda estancado en la cuarta fase, la de los ítems.

Mario S. Molaroni - Com. Rivadavia
Quisiera que manden trucos del juego: Donald Duck ya que la final no la paso.

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2º hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace casi 7 meses que no puedo pasar esto.

Javier E. Seitz - Caseros
Pido claves para el Volver al Futuro III, Sonic 2, Tazmania, Loom, Indy VI y Turtles III y IV.

Fernando Cacurri - Capital
3) Cuando terminé el Simpsons 2 apareció Krusty, Bart y Mel Patiño hablando, ¿éste es el final o hay otro? No creo que sea así.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Mariano Javier Jansech - Pto. Madryn
Primero quería que me dijeran cómo hago para pasar las etapas desde la 12 en adelante del juego After Burner, porque pruebo muchas formas y no lo logro.

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para: Diego De Carlo

Hola, Me llamo Guillermo Crespi y tengo la respuesta al desafío propuesto por Diego De Carlo - Capital.

En el Space Quest 4 tenés que ir al negocio de ropa de hombres y cambiar tu ropa. Luego tenés que ganar dinero en el Monolith Burger. En la tienda de Sofware, comprá el libro de pistas de SQ 4.

Después conseguí un disfráz de mujer y con la tarjeta de crédito que se les cayó a las mujeres de Estros, tenés que comprar en el Radio Shock el adaptador para el pocket pal computer que encontraste en Xenon. Si comprás el modelo que no te sirve, no hay problema, porque podés cambiarlo cuando quieras.

Andá a jugar al Astro Chicken en el local de videojuegos y va a aparecer una de las naves-policía de Vohaul que te persigue. Corré a la pista de patinaje, donde tendrás que escapar de un nuevo ataque dando un rodeo y regresando al local, donde te vas a apoderar de la nave. Anotá la clave que te podría traer de vuelta. Complementá la clave que tenés con una que está en el libro y viajarás a los tiempos de Space Quest 1.

Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Chau y sigan progresando como siempre.

Guillermo Eduardo Crespi
Ituzaingó - Buenos Aires

Respuesta para: Matías Diez, César Luis Barrio y Leandro y Gabriel Suárez

para Matías Diez,

Hola, Soy Tomás Abella, tengo 12 años y un Nintendo.

Responderé la pregunta de Matías Diez de Tandil.

Para encontrar la llave del mecánico hay que ir a la última puerta de la izquierda del piso de abajo, pasar el oso y entrar a la sala de música. Agarrar el manuscrito de la derecha, mover el banco, tocar la campana y cuando aparezca largo (Lurch)), darle el manuscrito con el botón B. Después, salir de la sala de música y dirigirse a la sala del medio. Entrá en la puerta del medio y verás que Drácula y su novia estarán bailando. Entrá en ventana con el botón B y te encontrarás en el bosque. Andá hasta el lago y entrá, nadá hasta el final y encontrarás la llave, después volvé.

Para encontrar el murciélago tomá la llave, andá a la cocina y en la caldera apretá el botón B.

En la caldera te darán las llaves del altillo. Después de pasar el altillo y el techo encontrarás el murciélago de humo.

Ya con este y los demás ingredientes podrás rescatar a Puqsley.

A Puqsley lo podrás tener cuando te tirés por el agujero que hay en su cuarto.

para César Barrio

Ahora le respondo a César Luis Barrio de Puerto Madryn - Chubut.

En la etapa de la moto tenés que disparar a todo lo que se te ponga adelante y a las puertas para abrirlas.

Y cuando el camión te vaya a aplastar poné el direccional hacia atrás y dispará. Verás que retrocederá y así podrás terminar la etapa.

para Leandro y Gabriel Suárez,

Pasar la parte de los meteoritos en el juego Star Wars es muy fácil. Solo hay

nemaníacas

que juntar los escudos posibles en la primera etapa. Cada escudo que tengas servirá para proteger tu nave.

Cuantos más escudos tengas más durarás en el juego. También esquivá los meteoritos.

para vencer al jefe de la etapa de las montañas del juego Tales Spin tenés que quedarte arriba de la pantalla cuando se separa para esquivar los tiros y cundo se unan dispararle. Tendrás que pegarle 14 o 15 veces.

El Mario 4 para family game es en verdad el juego Salomon's Keys.

El juego Maniac mansion ya salió para Nintendo entonces es probable que salga para family Game.

Tomás Abella
Azul - Buenos Aires

A Matías Diez también le respondieron :
Lucas Fiszman - Olivos
Damián Bulbulián - Ituzaingó
Federico Segovia - Capital

A César Luis Barrio también le respondieron:
Damián Bulbulian - Ituzaingó
Javier S. Flores - Rem. de Escalada

A Leandro y Gabriel Suárez también le respondieron:
Lucas Fiszman - Olivos
Damián Bulbulian - Ituzaingó
Juan Manuel Lanza - Capital
Maximiliano Romero - Capital
Adrián G. Alvarez - Moreno
Adrián Royo - Santa Fe
Israel Rog - Capital
Leandro S. Gómez - Avellaneda
Horacio Zon - Lanús

Respuesta para José Martín Zárate

Queridos amigos de Action Games.

Hola de nuevo. Antes que nada quiero agradecerles por la publicación de mi carta en la N°12 y felicitarlos, un poco tarde, por el año que cumplieron de revista N°1 del país. Muchas Felicidades.

Me gustaría contestarles el desafío que planteó José Martín Zárate en la N°14. Bueno, la cosa es más o menos así: Tenés que entrar en la habitación de Etna, salir y volver a entrar. Cuando se acerque a vos no te asustés, ya que va a desaparecer. Rápidamente dirigite hacia arriba, por la escalera. En esa habitación, tenés que prender la luz y abrir el cuadro. Luego debés bajar.

En ese momento vas a ser, ineludiblemente, atrapado por Edna. Hay otro modo para que esto no ocurra, pero francamente yo no sé muy bien como es.

Una vez que saliste de la cárcel (vos sabés como) tenés que ir a tocar el timbre. Cuando Ed baje mandá a otro pibe para que entre en su habitación. Ahí tenés que abrir la alcancía y tomar las monedas. Luego te dirigís al telescopio (fijate como hacer eso en Action Games N°2) y colocás una en la ranura. Ahora, tenés que mover los botones para la izquierda o para la derecha y usar el telescopio (te conviene grabar el juego antes de hacer esto, ya que se te pueden acabar las monedas antes de que encuentres lo que ahora te voy a decir).

Luego de buscar un rato vas a ver un número de 4 cifras. Volvés a la habitación de Edna, con el método antes mencionado y tomás una pequeña llave que se encuentra en la mesa ratona. Volvés a subir y digitás el número que viste en el telescopio en la caja fuerte. Sacás el sobre y lo abrís.

Con la moneda que está adentro usás el video que se llama Meteor Mess. Después, abrís la caja de monedas con la llave que tomaste en lo de Edna y te vas. Esperás la escena donde el Doc. se pone a jugar. Luego, volvés al salón de videos y jugás en el mismo video de antes (anteriormente, debés tomar la moneda que estaba en la caja de fichas).

Una vez que viste el primer High Score que te servirá para abrir una puerta más adelante, el resto queda por tu cuenta. Chau y te mando toda la suerte para que puedas terminar el juego.

Bueno, ahora me gustaría pedirles nuevamente a los gamemaníacos un par de ayudas:

1 - ¿Cómo pasar el laberinto del minotauro en el Indy 4, en el modo fits?

2 - ¿Cómo hago para pasar la fase del canal en el juego The Simpsons 2?

Hablando de eso... ¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Bueno, les vuelvo a desear mucha suerte y les mando un gran saludo a todos ustedes, que hacen mes a mes la mejor revista de videojuegos.

Goodbye!

Gustavo Gabriel Rago
Capital

A José Martín Zárate también le respondió:
Javier S. Flores - Rem. de Escalada

Respuesta para Gonzalo Giraldez

Hola, soy yo otra vez, Damián Bulbulián, esta vez voy a ayudar a otros gamemaníacos, pero antes quiero agradecerles el póster que mandaron en la Action Games número 13.

Gonzalo Giraldez de Córdoba: hay una versión de Street Fighter 2 -Champion Edition- modificada con los poderes más extraños. La muchachada lo llama "mágico".

En esta versión si tenés presionado "START" cambias de personaje.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



Estoy de acuerdo con lo que dijo Carolina Beltramo sobre lo que dijo Alexis Iván Ivanof.

También tengo un problema:

¿Cómo hago para pasar la pantalla "CENTURION FLOOR" en el juego ROBOCOP 2 para Family.

P.D.:Como dice Tato Bores -¡Las cosas buenas se dan una sola vez al mes!

ACTION GAMES - THE BEST

Damián Bulbulián
Ituzaingó

A Gonzalo Giraldez también le respondió: Diego Seoane - Capital

Respuesta para Leandro I. Guglielmin

Hola, me recuerdan. Soy Jorge Amar. Quería felicitarlos por su aniversario. Les escribo para responder el desafío. El de Leandro Ignacio Guglielmin.

Leandro: para el Prehistorik hay pocos trucos. En el nivel 1 pegale al cartel y saldrá una fruta. Para entrar en las cuevas apretá el cursor para abajo. Para matar al primer jefe andá a los pies de él y pegale. Tené cuidado con los bebés.

En el tercer nivel pegale al cartel también. Tené cuidado con el ala delta. El triceratops lo matás saltando en el trampolín y el pegando. El resto te lo dejo a vos.

Bueno les voy a pedir que me respondan estas preguntas:

-¿Cómo terminar el juego Family Addams y si me podrían mandar la estrategia del juego Moon Crystal?

Me despido diciéndoles que sigan con mucha fuerza.

Jorge Amar
San Isidro

Revista Action Games:

Hola, me llamo Lisandro G. F. Ramírez, soy un gamemaníaco total. Tengo un Mega Drive y 18 juegos. Conozco los últimos juegos. Acá van los más nuevos que salieron en USA (aquí no existen) los mejores para Genesis son: Street Fighter 2, el control de seis botones (salió en junio), Sunsetriders, Battletoads, Cool Spot, Rolling Thunder 3, Tiny Toon, World of Illusion Starring Mickey mouse and Donald Duck, Fatal Fury, Road Rash 2, Flashback, Shinobi 3, Captain America and the Avengers, G-Loc y Ecco.

Tengo unos códigos de Game Genie para Street Fighter 2 de Super Nes: DFA9-A467 no hay movimientos especiales (como tirar, etc.), D1BE-0DA9 no podés marear ni te marean a vos, 9D236D67 en todos los ataques salta sangre, B9A0-AF04 peleas contra M.Bison, DDAC-AFD4 un golpe y murió. También está el código para pelear con los jefes pero no lo sé. Ahora un truco para Sonic 2: primero tenés que ir a la pantalla de options y seleccionar sound test, usá el botón B y seleccioná las músicas en este orden: 19, 65, 9 y 17. Ahora pasá a la pantalla donde está Sonic y Tails y apretá start, enseguida (tiene que ser rapidísimo) va a aparecer una pantalla para elegir el nivel. Para poder hacer estos trucos antes tenés que hacer el anterior. Cuando estás en la pantalla para elegir el nivel vas a ver un nuevo sound test, usá el botón B para seleccionar estas canciones en este orden: 4,1,2 y 6. Ahora seleccioná el nivel, juntá 50 monedas, saltá y te vas a convertir en Super Sonic. Podés salir del nivel apretando start y después A. Volvé a la pantalla donde se puede elegir el nivel, andá al sound test y seleccioná las músicas en este orden: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 y 4. Mantené apretado el botón A cuando vayas a elegir el nivel, ahora apretá el botón B para volverte un objeto, A para cambiarlo, C para fijarlo y B para volver a ser Sonic.

La revista está buenísima, son unos genios.

No estoy de acuerdo con lo que dice en su carta Diego Benítez sobre que la revista Hobby Consolas es un poco mejor, porque muestran juegos viejos y no están nada actualizados, recién el mes pasado anunciaron en España que llegaba el Super Nintendo.

P/D: Por favor publiquen mi carta en la Action Games Nº 14. Gracias.

Lisandro G. F. Ramírez
Capital

Action Games:

Su revista es excelente y es "The best of the best". Me llamo Federico Segovia y mi sueño se cumplió, tener un Super Nes. Yo tenía un Family.(...)

¿Está el Mortal Combat (Arcades) para Super Nes? ¿Y el World heroes?

Quisiera que me digan si salió algún número en que publican la estrategia de Street Figther II, ya que no tengo los números 6, 7 y 8.

Goodbye. Friends de Action Games.

P.D.: ¡Sigan así, please!

Federico Segovia
Capital

Hola, somos Jorge Yolini y Luciano Resa, estamos formando un club que se llama los "nintendistas", bueno, entre nosotros dimos vuelta todos estos juegos: Batman 2, Master Fighter 2, Flash y Batman, Street Fighter 2 , The Leyend of Cage, Turtles 1, Mega Man 6 , Street Fighter 3, Turtles 2, Joe y Mac, Street Fighter 4, Turtles 3, Cabal, Double Dragon 1, Contra, Double Dragon 2.

Si tienen alguna duda sobre estos juegos llamen al 22315 o escriban una carta a:

Localidad: Colón. Bs. As. calle 7, entre 53 y 54, duplex 225.

Bueno, el truco que mando es para el Bros 2, en la pantalla de presentación apretá el botón B, para elegir en qué mundo estar y el A en qué nivel estar. Este truco es muy tontito pero puede que el botón A no funcione.

Quiero preguntar con exactitud cómo pasar el nivel 3 del Battletoads (turbo tunel).

Chau, me despido con un abrazo y ustedes son los mejores.

PD: yo colecciono revistas, tengo la Nº 1 y la Nº 2, pero esta es la mejor.

Jorge Yolini
y Luciano Resa
Colón - Buenos Aires

Hola, me llamo Federico José Páez y tengo 10 años y soy un gamemaníaco tremendo. Les cuento que le llegué a la final a estos juegos: Los Picapiedras, Tortugas Ninja 3, Batman 2 y Tiny Toon. Me gustaría saber qué es mejor, un Family Game o un Froggy.

Les digo los password de Batman 2.

1-2: MBRR	3-1: LGZQ	4-2:KCN	6-1:FFMG
2-1: NMLL	3-2: GPTW	5-1: QGVN	6-2: CKQG
2-2:NWKL	4-1: GNXF	5-2:WBZT	7-1: GPZT

En Los Picapiedras: para ↑ y Start a

la misma vez y tendrás 3 vidas y 3 corazones. Por favor, todos los meses con las revistas manden un poster por favor, envíenme la revista Nº 12, 10 y 8.

Chau y por favor sigan siendo los mejores.

Federico José Páez
Caleta Olivia - Santa Cruz

Sres. de Action Games.

Hola queridos amigos de Action Games, yo soy otro de sus "fans". Tengo un Super Nes, Atari, Nes y PC. Quiero decirles que mi papá es un marino (capitán de un barco) y me trae revistas de EE.UU. y creo que la mejor revista que conozco es Action Games.

Creo que no es bueno que pongan Family Game porque la revista va a perder su categoría. Lamentablemente no tengo trucos.

Quiero que me ayuden en el juego Fatal Fury de Super Nes porque no puedo pasar a Raiden. Disculpen por molestarlos.

PD: ¡Viva Action Games!

Maximiliano Sanchez
Capital Federal

Hola, gamemaníacos de Action Games:

Me llamo Marcelo Avalos, tengo 16 años y vivo en Villa Mercedes, San Luis.

Les escribo para felicitarlos por la revista y mandar unos trucos para gamemaníacos desesperados.

Super Contra:
select fases: ↑, ↓
30 vidas: A o B + Start
Sound mode: A + B + Start
D. J. Boy:
recargar energía: Select

Jackie Chan's: selección de fases: pulsar y mantener ↓, luego pulsar B por cada etapa que quieran adelantar (ej: B, B stage 3), recargar energía: Select + Start y luego dejarse golpear por un enemigo (pantalla de presentación).

Tortugas Ninja I: selección de fases: pulsar Select (ej: Select = stage 2, Select, Select = stage 3)

Double Dragon IV: recargar energía: Select y Start a la vez.

Final Mission: Joystick II pulsar y mantener A + B + joystick I ← + Start para ir al stage 5.

Stage 4: joystick II A + B + joystick I → + Start

Para ver el final: Joystick II A + B + joystick I ↑ + Start

Más energía en reserva: joystick II A + B + joystick I Select + Start (en la pantalla de presentación)

Cazafantasmas II: option mode: pulsar A, B y Start a la vez (pantalla de presentación)

Castlevania Junior: vidas inf. e inmunidad: esperar toda la presentación hasta el momento que dice: "push Start key" y hacer ↑, ↑, ↓, ↓ ←, →,←, → B, A y Start y se debe escuchar un sonidito característico del juego.

Arcanoid: en cualquier momento del juego si querés adelantar fase pulsá: A, B, Select y Start a la vez. Este truco sólo funciona hasta el round 16 (hay que probarlo varias veces).

G. I. Joe: recargar energía y recuperar algún personaje perdido: Select + Start

Rainbow Island: en el joystick II pulsar por unos segundos ↑ y aparecerá World 1 para seleccionar fase, pulsar A.

Adventure Island II: recargar energía y vidas: Select y Start a la vez.

Los Picapiedras: recargar energía: ↑ + Start

Battletoads: recargar vidas: ↑ + Start

Batman II: recargar energía y vidas: ↑ + Start

Sound test: en la pantalla de presentación pulsar a la vez A y Start

Dragon Fighter: sound test: en la pantalla de presentación pulsar A + B + Start.

Hunt of the red october: recargar energía e inmunidad por unos minutos: Select + Start.

Probotector: 30 vidas: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →,←, → B, A y Start

Lode Runner: selección de fases: pulsar Start y en el momento en que dice: "Stage 1 y Left 5" pulsar Select y sólo quedará "Stage 1" ahí sólo pulsá A o B.

Marcelo Ariel Avalos
Villa Mercedes - San Luis

Queridos amigos de Action Games:

Hola, me llamo Hernán Diego Nicoletto, tengo una Family Game y soy de Rosario. Quiero felicitarlos por su revista. Voy a responder la pregunta del desafío de Jorge Amar sobre el Barcelona 92. El triple salto empieza tomando una buena carrera antes de llegar a la línea de salto, luego al llegar a la línea sin pisarla apretá ↑, → juntas y tratá de darle un ángulo entre 31° y 36° cuando caiga nuevamente apretá ↑, → y tratá de darle un ángulo entre 31° y 36° y cuando caiga por tercera vez volvé a apretar ↑, → juntas y dale un ángulo aproximado entre 42° y 48° para lograr un salto muy bueno y en cuanto a los golpes para el Master Fighter usá a Chun Ly, apretá ↓ esperá 3 ó 4 segundos. Luego apretá ↑ y la patada y harás una patada giratoria y si apretás muchas veces la patada harás una patada poderosa.

Ahora les envío un truco para el Yo Noid: si lográs ganarle a el jefe del final de la pantalla cuando juegan a las cartas no le dejes hacer ningún punto y te dará un continue, he descubierto en este juego tres pantallas secretas pero no sé cómo explicar cómo llegar a ellas porque es muy complicado. Espero que publiquen mi carta.

Muchas gracias y un saludo para todos los de Action Games

Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe

Action Games:

Me llamo Iván Inchausti y soy uno más de los lectores de su revista.

Gracias a ella descubrí muchos trucos para mis juegos.

En la revista Nº 11 Verónica Anabel Mohando de Quilmes quiere saber cómo pasar a Frankestein de la fase 4 de Castlevania 1 y con qué arma. Se lo explico:

1ro: la mejor arma es el cuchillo, tratá de subirte en la plataforma de abajo del lado izquierdo.

2do: tirá el arma sin parar mientras están quietos.

3ro: cuando el enanito empieza a saltar usá el látigo contra Franky, el resto es refácil.

También les cuento un truco de los Picapiedras:

En cualquier parte del juego hacé ↑ y Start al mismo tiempo y te recarga toda la energía

Espero tener suerte en el sorteo. Los saluda

Iván Inchausti
Mar del Plata

Estimados gamemaníacos:

Yo era un tipo feliz hasta que me

Cartas



compré un juego para NES, el Puzznic.
En dicho juego llegué hasta el nivel 3 - subnivel 2 (cuyo password es P7RL) y listo.
Por más que adapté un juego de damas para reproducir el rompecabezas en forma manual, sin apuro de tiempo y poder estudiarlo más tranquilo, no hay caso, no sale.
¿Habrá algún cerebro en la República Argentina y zonas aledañas que sea más inteligente que el mío?
Gracias.

Guillermo Oscar Cortina
Trelew - Chubut

Super Banda gamemaníaca:
Me llamo Claudio, el megamaníaco, es la segunda carta que escribo. La primera, no sé si se habrá perdido en el correo o no la habrán podido publicar. Bueno, a otra cosa.
Me parece muy buena su forma de contestar las cartas, a los que critican a la revista (lo que no me gusta); les responden lo justo, sin ofenderlos, me parece lógico que haya diferencias entre algunos lectores, pero no es para agarrarnos a trompadas.
Invanof criticó la revista diciendo que nunca llegaría a la altura de las revistas gallegas, más cuadradas que un bloque de tetris, además de incluir y criticar a Carolina Beltramo en su carta un tanto pesada como día caluroso, con 100% de humedad.
Bueno, dejémonos de criticarnos mutuamente, yo tengo defectos y espero me los hagan notar.
No entiendo cómo prefieren más las cosas extranjeras que las nacionales en materia de revistas, siendo que las nuestras hablan en una forma sencilla y normal, mientras que otras te hacen un verso que no sabés si estás leyendo una revista de video games o mirando las novelas de Andrea del Boca.
Me gustaría que hicieran un programa de TV. Tendrían tanto éxito como con la revista; en el podio de las revistas de V.G. están en el Nº 1, sigan así winners.
PD: sería un gran honor si me publicaran la carta en la revista aniversario. Publíquenme, no los voy a defraudar, hermanitos queridos, Dios los bendiga.
Desafío:
Carolina Beltramo: las secuencias están en Action Games Nº 7, sirven para Family, yo las probé, tenés que fijarte en el patrón del juego, si es americano o japonés, probá el americano al usar los botones no uses los turbos.
Patrón americano:
↓ 5 veces, →7 veces, B, A, Start: fases
B, A, B, A, ↑, ↓, B, A ←, → B, A 1 Start: vidas y fases
↑, →, →,↓, ↓, ↓, ← 4 veces B, A Start: 10 vidas
Oscar: para pintar las macetas tenés que subirte a las puertas, rebotar en los buzones, con los dos botones juntos y pintar todo lo posible, al lado de la cabina teléfonica hay dos objetos morados, tenés que taparlos saltando encima de la cabina y luego a los cables y después caminá sobre los trapos.
Krusty's fun house. Family Game. 2 Herschel, 3 Slugfest, 4 Bouvier, 5 Mendoza.

Claudio Galarza
Capital

Compañeros gamemaníacos:
Les escribo para decirles que la revista está muy buena y que sigan así, me llamo Ezequiel Jaime y tengo 12 años. Les mando algunos trucos y también les voy a hacer algunas preguntas.
TRUCOS:
Circus Charlie: en la primera fase de este juego, si saltás muchas veces sobre las tazas te aparecerán monedas con el valor de 5000 puntos.
Goal: pasword: final FTXAREZC GOLGPIMB
Megaman 2 password: A1, B2, C1, D1, E3, C5, B4, E5.
Con este password llegarás a la última etapa.
Adventure Island: En el nivel 1-1 saltá en la barranca antes de llegar a la "G" y aparecerá un huevo que tiene una abeja, agarrala y cuando pierdas dejá que aparezca "Game Over" y apretá → y Start al mismo tiempo y continuarás el juego cuantas veces quieras.
Preguntas:
¿Existe el cartucho Super Mario IV?
¿Es legítimo en la serie Super Mario?
Espero que alguien me responda.
PD: quiero pedirles, por favor, que manden trucos de los juegos GI. Joe 2 y Yo! Noid.
Saludos a todos y gracias

Ezequiel R. Jaime
Rosario del Tala - Entre Rios

A mis amigos de Action Games:
¿Qué tal? mi nombre es Andrés Staudt y soy de Oberá Misiones, me encanta la revista en general, tengo mi NES y varios juegos.
Quisiera pedirles, por favor, si alguien me puede ayudar en el juego "La Familia Addams", que no logré juntar más de $956.000.
Algunos trucos les mando:
Robin Hood: apretá 8 veces "A" y 8 "B" y elegí: "new game" y aparecerán los password.
Mega man II, última etapa: A3, B2, B4, C1, C3, D2, D3, D5, E5.
Quisiera saber cuánto me saldría un Super NES, cerca de Misiones o en Buenos Aires.
Bueno los dejo, un abrazo.

Raúl Andrés Staudt
Oberá - Misiones

Me llamo Ignacio, vivo en La Plata y les pido, por favor, si no me podrían publicar un poco más de la estrategia del Monkey Island 1, porque me quedo trabado en el barco.
Ahora les voy a mandar algunos trucos de el Kings of the beach, para PC.
Sandiego: Sideout
Waikiki: gekko
Copacabana: topflite
Si algún gamemaníaco me puede dar una ayuda del Monkey Island, llamar al teléfono Nº (021) 25-0551.
Chau.

Ignacio Martín Cacace
La Plata

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Fernando Giménez Zapiola, tengo 11 años y vivo en San Isidro. Tengo un Game Boy y una PC. Les cuento que me parece buenísima y genial la revista. Bueno, les voy a decir unos truquitos.
Go! Go! Tank (Game Boy):
Cada vez que perdés cuando te dice Game Over apretá starter y empezás en el mismo nivel en el que estabas, todas las veces que quieras.
Larry II (PC)
Les voy a decir a Martín Roqueiro (que salió en la primera página de las cartas gamemaníacas de la revista Nº 11) que para entrar en el aeropuerto, una vez que llegaste al final de la montaña (atrás), después de que te escriba algo, tenés que poner: Wear suit ENTER; una vez que llegaste a la entrada te ponés cerca de los señores (no los soldados) y ponés Give flower ENTER, se van a ir, se van a brir las puertas y podés entrar.

Otra cosa, cuando agarres la valija bomba y explote no te preocupes porque seguís vivo.
Super Mario Land:
Cuando llegás a Tatanga la forma más fácil de matarlo es apretar A todo el tiempo y esquivar las balas, vas a ver que es bastante fácil. Una vez que mataste a Tatanga (y te mostró todo el final) apretá Start y empezarás del primer nivel pero con más BICHOS y el tiempo pasa más rápido.
Saludos a todos

Fernando Giménez Zapiola
San Isidro

Amigos de Action Games:
Les pido, por favor, que publiquen mi carta porque antes ya había mandado 3 y se publicó 1. Les quiero decir que ya recibí la remera y la revista de ustedes, muchichichísimas gracias.
También les quiero decir que me compré la Super NES con el juego Smartball y si alguien puede ayudarme a pasar el pescado gigantesco (jefe de la pantalla de las montañas).
La revista cada día es más buena, sigan así por favor.

Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Queridos amigos de Action Games:
Les escribo para felicitarlos por la revista está regenial y no me pierdo ningún número, como podrán haber notado soy un gamemaníaco de 14 años y también soy el propietario de un Super Nintendo.
Mando también algunos pasajes secretos del juego "Addams Family" del Super Nes:
"Portrait Gallery"
"Lower Gallery": encontrarás a un oso que no larga bolas por la boca, entra en ella y encontrarás premios.
"The Library": arriba de la puerta, en la pared, hay un pasaje, para llegar a él tenés que subir por la cajita con la "A" y de ahí a los libros.
"The reading room": el primer libro se llama "Door O" ubicate en la O y presioná para arriba en tu direccional, entrarás a un lugar llamado "A good Read"; valete de la oruga para llegar arriba, la puerta de arriba te lleva a lo alto de este libro, permitiéndote entrar a la otra puerta que te llevará a un lugar llamado "A Secret Panel", allí encontrarás más premios.
"The Conservatory"
Al comienzo hay 8 planteras, sobre la última presioná abajo y te vas a un lugar llamado "The plant plot" donde hay más premios.
"The Games Room"
Sobre la última puerta de "The Rack" presioná arriba y vas al "Rack them Up" y sobre la última puerta de "The Play Room" presionando arriba te vas a "The Money Box". Si hacés esto es posible que la fase se acorte.
Una preguntita: ¿qué diferencia hay entre Mega Drive y Génesis? porque quiero conseguir uno de los dos y no sé cuál es el que tiene mejor calidad en imagen.
Bueno, sin quitarle más su apreciado tiempo me despido de todos ustedes, por favor, no cambien nunca. Su amigo Fernando.

P/D: me gustaría comunicarme con otros gamemaníacos del país, si están interesados escríbanme a:

Fernando Ariel Gómez Core
25 de Mayo 1382 - Tel: (0772) 22-578
(3230) Paso de los Libres - Corrientes

Hola, amigos de Action Games:
Me llamo Damián Peron. Tengo una PC y quisiera que ustedes manden estrategias para estos juegos (please), Prehistorik, Freddy, Jabato, Cozumel, Back to the future III, Larry I y Manchester United.
Acá mando trucos para Nintendo:

Némesis: aumente su poder: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ← , →, B, A, Start.
Metal Storm: usá el siguiente password para ir directamente a la fase 6-1:
WJGJRZKK1B

Solar Jetman: aquí están algunos códigos para los planetas, para que siempre se empiece con 3 hombres o más:
planeta 2: KLB PBN BBM KGB
planeta 3: KBB DPL HBR XHB
planeta 4: KQB DGG DDX VHB
planeta 5: KHD ZLG DBG BHB
Y también podés comenzar el juego en el planeta Shankoo 11, digitá:
DHGDQLNBTLNB.

P/D: la revista no es perfecta, es ¡PERFECTISIMA!, ah, y hagan la estrategia o trucos del Larry I, (porque no sé hacer nada).
Los saludo atte.

Damián Perón
Rojas -Buenos Aires

TODAS LAS RESPUESTAS TODAS DE ACTION GAMES

Para Federico Segovia:
El Mortal Kombat está para Super Nes. Respecto al World Heroes no tenemos conocimiento aún pero sí sabemos que está para Neo Geo y Arcades.
El Street Fighter 2 salió, infelizmente para vos, en las revistas que no tenés (6, 7 y 8).

Para Federico José Paéz:
Froggy es una de las marcas de las consolas de Family Game. O sea, es un Family Game.

Para Ezequiel R. Jaime:
Nintendo jamás sacó el Super Mario 4. Por lo tanto, no es legítimo en la serie de los Mario.

Para Fernando Ariel Gómez Core:
La diferencia entre Mega Drive y Génesis es que la primera es de orígen japonés y la otra es estadounidense. Las dos son de 16 bits y tienen la misma calidad.

Para Eduardo Brussa y Fabrizio Scrollini Méndez:
Tomamos sus respuestas al desafio aunque no llegaron a tiempo. Sabemos de la diferencia de salida de la revista que hay en Uruguay con respecto a la Argentina.
Igualmente los incorporamos a la lista de los Winners y le damos la bienvenida a este lugar privilegiado. Nos sentimos orgullosos de contar entre los Winners a dos hermanos de Uruguay.
Esperamos que se sigan sumando.
Saludos de la Banda Gamemaníaca de Argentina a la Banda Oriental Uruguay.

GRACIAS A TODOS POR SER COMO SON. NO SE MUERAN NUNCA.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes

Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro

Ya hay 67 Winners a los que le sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

BITGAME Club

Lo Mejor en Videojuegos

Distribuidor Oficial
BIT ARGENTINA

VENTAS POR MAYOR Y MENOR



SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

- Alquiler y venta de todos los Cartridges y accesorios para BITGAME, SUPER BITGAME MEGADRIVE, GAMEGEAR y el surtido más completo para GAME BOY



Cabello 3669, Capital, Tel: 802-0257 Fax: 801-8944 - Independencia 3457, Capital

EN VILLA DEL PARQUE

GAME Parque CLUB

Distribuidor oficial de BIT Argentina

EL UNICO CENTRO DE VIDEO JUEGOS QUE OFRECE

- Alquiler y venta de más de 400 títulos diferentes
- Toda la variedad de Joysticks y accesorios
- Family Game - Sega - PC Engine
- Service y garantía escrita por 6 meses
- Precios exclusivos para videoclubes
- Ventas por mayor y menor

NOGOYA 3103 - ESQUINA HELGUERA - CAPITAL - TEL 582-2427

market place



LINEA DIRECTA AL CENTRO DE ATENCION AL CONSUMIDOR

HOT LINE

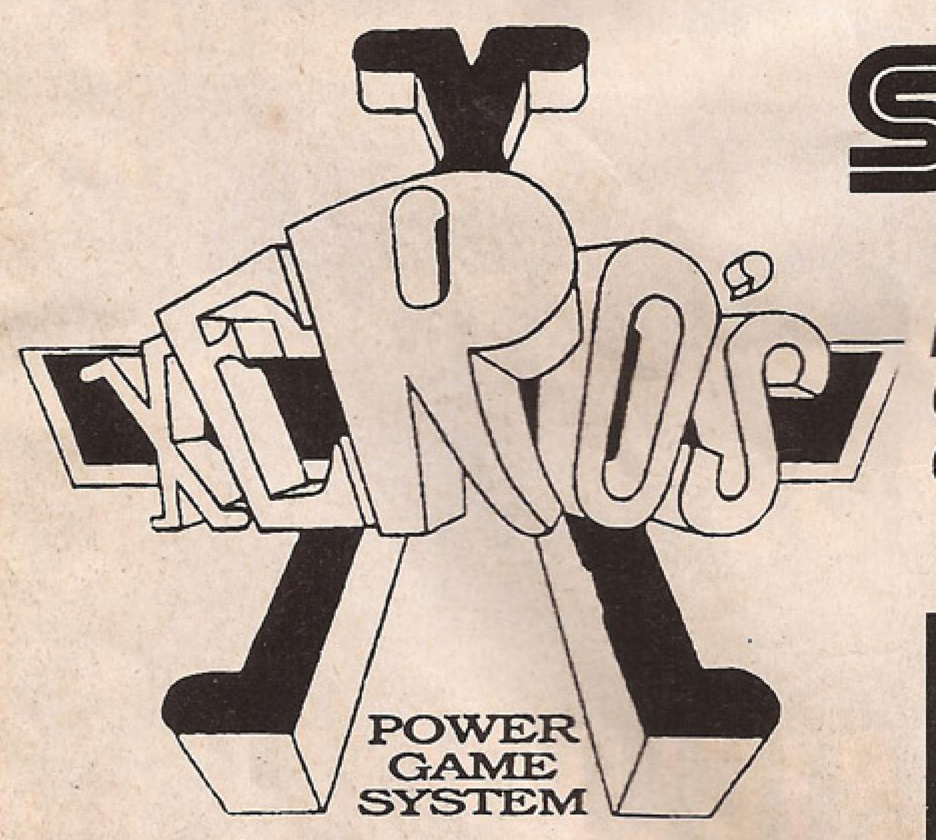
394-6939

GAMELAND S.A.

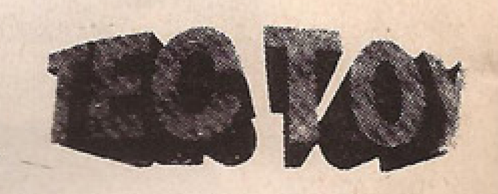
Distribuidor de Sega para Argentina



DISTRIBUIDOR MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS



SEGA GAMELAND S.A



PANASONIC: TELEFONIA - VIDEO - AUDIO - TV - FAX
COMMODORE - AMIGA - PC COMPATIBLE
CASIO: EL MAS AMPLIO SURTIDO EN CALCULADORAS

STOCK PERMANENTE - 9 AÑOS SIENDO CONFIABLES

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS
SOLICITE SU CUENTA CORRIENTE

FAMILY GAME GARANTIZADO POR **ELECTROLAB - ARGEVISION - SON SON - RASTI**

XERO´S POWER GAMES SYSTEM
ALSINA 326 QUILMES - TEL/FAX: 254-9913

market place

market place



10 AÑOS EN VIDEOJUEGOS
CONSULTE A UN ESPECIALISTA

SUPER NINTENDO - SEGA GENESIS - MEGA DRIVE - MEGA CD - WONDER MEGA - NEO GEO - NINTENDO - MASTER SYSTEM - ENDING MAN - FAMILY GAMES - GAME BOY - GAME GEAR - CONSOLAS - ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE - SERVICE

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA
VENTAS MAYOR Y MENOR

SABADOS ABIERTO

CIUDAD DE LA PAZ 2045
LOCAL 94 - GALERIA LOS ANDES

VIDEO GAMES
PREMIER

ENCARTUCHOS ...
NADIE TE DA MAS!

FAMILY GAME
SEGA GENESIS - SEGA MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - GAMATE

MAS DE 800 TITULOS EN CARTUCHOS

Libertad 482 (1012) tel: 382-5279



¡HOLA, CHICOS DE BARILOCHE!



ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

LOS ESPERO A TODOS EN LED. EL CANAL DE JUEGOS EN TU TV

APOLO - FAMILY
ENDING MAN - SEGA - SUPER NES

TODOS LOS ACCESORIOS PARA 8 Y 16 BITS
PISTOLAS - AMETRALLADORAS - COMANDOS DE AVION, NAVES, AUTOS, MOTOS - SIMULADORES - DIDACTICOS PARA DIBUJAR Y COLOREAR EN LA PANTALLA - MODIFICADOR Y POTENCIADOR DE JUEGOS - MENACER - SUPER SCOPE 6

JOYSTICKS VARIADOS MODELOS
TARJETA - INALAMBRICOS - PROFESIONALES - SIMPLE Y DOBLE COMANDO
PRIMER GAME CLUB DE BARILOCHE - CUMPLIMOS 6 AÑOS

STREET FIGHTER II - SONIC 2 - TINY TOONS - FINAL FIGHT - ALIEN - TORTUGAS - SIMPSONS - TOM & JERRY - MARIO KART - F-ZERO - GOAL 2 - PICAPIEDRAS - JOE & MAC - X-MEN - GOLDEN AXE - PRINCE OF PERSIA - FERRARI - GP MONACO - STAR FOX - UN SQUADRON Y MUCHO MAS ...

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE.

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche

SABADOS TODO EL DIA

GRAN VARIEDAD DE JUEGOS
VENTA Y ALQUILER

market place

market place

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en FAMILY GAME SUPER NINTENDO SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
MARIO PAINT
LETHAL WEAPON
BULLS vs BLAZERS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
FINAL FANTASY
GAME GEAR
SEGA GENESIS VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
LEADER OF THE 16-BIT REVOLUTION
Revenge of Drancon
World of Illusion
HIGH INTENSITY CD-ROM
SONIC 2
SONIC THE HEDGEHOG
SEGA CD
MENACER
FOR SEGA G
SEGA GENESIS
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION
LOOM
NEC
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
ARIEL
CORE SYSTEM
GAME CARTRIDGE NOT INCLUDED
SEGA
JESTER
ART OF FIGHTING
102 MEGS
NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
TURBO 16 GRAFX
BIT
ARGENTINA